



Saludos ! Bienvenidas a una nueva entrega del Sonic Anarchy.

Poco hubiéramos imaginado, que una recopilación de apuntes extraídos de algunos talleres de electrónica diy, más algo de material de archivo, se haya convertido en esta publicación con 3 diferentes versiones circulando. La buena acogida, y el hecho de que a la vez de publicación pueda ser una herramienta de estudio y/o trabajo para la elaboración de proyectos relacionados con la experimentación con sonido e imagen utilizándolos con éxito en diferentes campos, son los causantes de que estemos aquí de nuevo introduciéndote en esta nueva versión.

A diferencia de los anteriores números este volumen se compone de menos páginas. El deadline nos pisaba los talones y finalmente decidimos publicar el material que teníamos para poder presentarlo en sociedad en la fecha indicada. Hemos querido destacar el increíble trabajo y la gran labor, de ciertas personas que de alguna forma u otra nos han influenciado y proporcionado muy buenas experiencias. Por otro lado hemos querido seguir la línea marcada desde el principio con la inclusión de tutoriales y algunos trucos que nos serán de gran utilidad a la hora de crear nuevas criaturas sonoras, como reflejo de algunas sesiones de trabajo que se realizaron en Dinamo DIY Espai. En realidad esta publicación se nutre basicamente de los diferentes talleres de electrónica diy y del intercambio de conocimientos con gente que lleva adelante proyectos similares.

La anarquía eléctrica se expande y los humildes conocimientos que poco a poco se van adquiriendo los queremos compartir con todas vosotras con mucho gusto. Esa es la filosofía.

Esperamos que puedas materializar con éxito algún proyecto de los que aquí se detalla y que el zine te pueda ser de utilidad. Hay que decir también, que no nos hacemos responsables del mal uso que se le pueda dar a los diferentes dispositivos. Estate atenta a las notas de aviso si el dispositivo o la técnica a utilizar no es completamente segura. Nunca toques con los dedos un circuito alimentado por 220v, ni te pongas a experimentar con pulsos binaurales o ondas alpha si padeces algún trastorno nervioso o has sufrido algún episodio de Epilepsia. Teniendo en cuenta estas directrices, tendrás el terreno alisado a la hora de experimentar y obtener los mejores resultados.

Las dos versiones anteriores están disponibles en archive.org en formato pdf, si quieres conseguir las ya sabes... Descarga, copia, distribuye, pasa la palabra hermana !!!

No nos queremos despedir sin mencionar los grandes aportes obtenidos para la elaboración de este número y a los grandes maestros por alumbrarnos el camino. Nic Collins, Reed Ghazala, Brion Gysin (RIP), Val del Omar (RIP), Hack Canada, Óscar Martín, Ben (El Taller de la Cruz), Eric Bitemap, Manuel (Mixturizer), Txesus (Tzesne), Màgia Roja, CSOA Transformadors, Ojalá esté mi Bici, Afeite al Perro, Antonio (Zozobra), Robert (Biciosxs), Juantxo, Mutant Monkey, Mitch Altman, Andie Nordgren, Jeff Keyzer, Mighty Ohm, Héctor (Roq Roto Copón), Cofradía de Navegantes Libertarias Recla-Mar, Escuela de Navegación Autogestionada ENA, Radio Bronka, URSONATE Fanzine, a todas las participantes de los diferentes talleres y por supuesto a ti.

Si quieres colaborar en próximos números, conseguir material, o simplemente contactar, escribe a diy@dinamoespai.info

<http://dinamoespai.info>

CONSTRUYE TU PROPIO MIXER

Después de construir diferentes dispositivos, nos será de mucha utilidad conectarlos a un pequeño mezclador y así aumentar nuestra gama de frecuencias, armónicos, y sonidos del más allá, donde podremos insertar 1, 2, 3 o las entradas que queramos, para mezclarlas en un solo canal de salida. Con este pequeño tutorial te enseñamos como hacerlo. Todos estos esquemas que te detallamos a continuación son circuitos pasivos, es decir, que para que funcionen no necesitarás enchufarlo a la corriente ni alimentarlo con una batería de 9 V, tampoco llevan ningún chip o integrado ni componentes activos. Si ya dispones de un mezclador o una pequeña mesa de mezclas, este dispositivo nos será de utilidad ya que podemos añadir unos cuantos buses más de entrada. Este diseño se construyó en el taller dedicado a ello y todos los prototipos se materializaron con éxito

MIXER PASIVO DE 4 CANALES DE ENTRADA Y SALIDA -MONO

Para la fabricación de este dispositivo necesitaremos....

5- conectores mono / hembra (Jack-Mini Jack-RCA-Canon....El tipo de conector que mas nos guste)

4-Potenciómetros Lineales

4-Resistencias fijas.

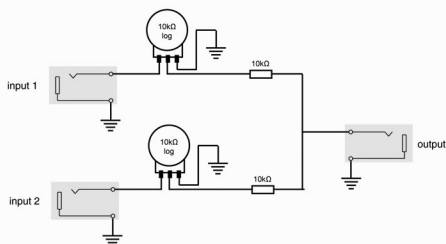
El valor de los potenciómetros y de las resistencias fijas deberá de ser el mismo

Ejemplo: si elegimos pots de 100 K añadiremos una resistencia de 100 K a cada canal de entrada.

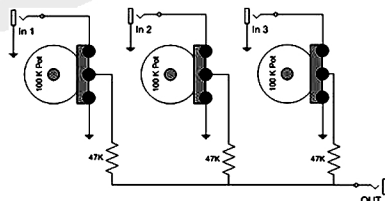
La señal de entrada de cada canal + está conectada directamente a una resistencia variable (potenciómetro) en un polo, el común (central) lo conectamos a una pata de la resistencia fija y la otra al conector de señal de salida +. Los polos -, tanto del conector de entrada como el de salida los podemos conectar en el chasis metálico de la caja donde ubiquemos el circuito .

El esquema sería el siguiente:

ESQUEMA CON 2 INPUTS



ESQUEMA CON 3 INPUTS



Con esta configuración iremos creando nuevos canales, hasta conseguir las entradas que deseemos. A cada señal de entrada adicional, deberemos añadir un conector, potenciómetro y resistencia fija. No es muy difícil intuir la función a la que va destinada cada componente. Con los potenciómetros tendremos control de volumen para cada señal. Existen potenciómetros de varias clases, pero entre los más comunes encontramos.

Potenciómetros lineales. La señal aumenta gradualmente

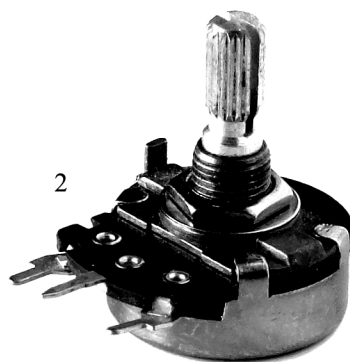
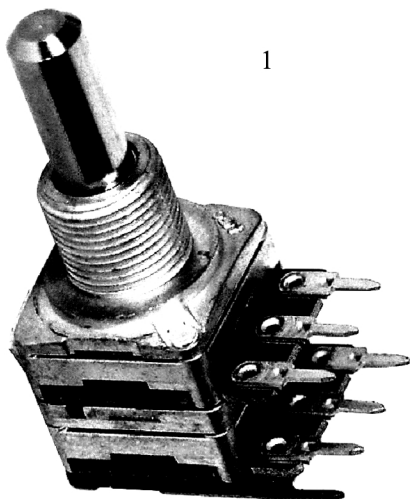
Potenciómetros Logarítmicos: La señal aumenta en pico y después se estabiliza.

Hay que decir que al carecer de ningún tipo de filtro ni ecualización, es obvio que no vamos a encontrar la nitidez en el sonido que nos proporcionaría un mezclador con esas funciones, pero para que se aproxime a sus resultados, te recomendamos que consigas potenciómetros lineales donde podemos conseguir buenos logros al mezclar señales con similar intensidad de salida (osciladores/ reproductores de CD/Mp3) pero, no nos va a ser nada útil con señales de baja impedancia, como por ejemplo la señal de un micrófono. Más adelante encontrarás info. de cómo construir un circuito de preamplificación. Si eres ambiciosa, puedes insertar un circuito de preamplificación entre cada uno de los canales de entrada y el control del cada pote. Así obtendríamos ganancia para señales de entrada con bajas frecuencias.

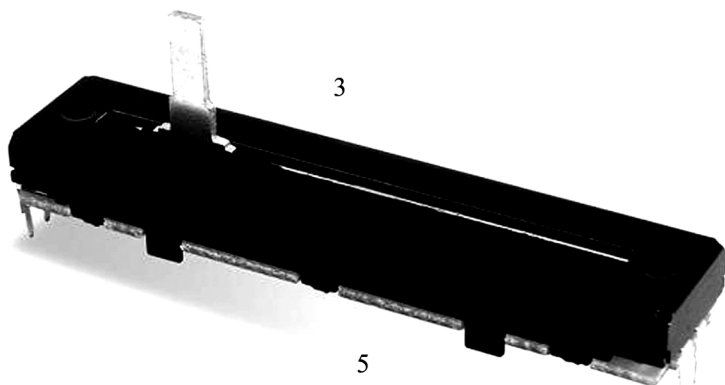
Si deseamos mezclar señales stereo, como por ejemplo la de un reproductor mp3 / CD etc. deberemos reemplazar cada potenciómetro y conector, por los de tipo stereo.

Los potenciómetros stereo vendrían a ser 2 pote en uno, cuyo diseño mecánico permite canalizar 2 señales en paralelo desde un mismo pote. Para cada par stereo, cada pote pillará la mitad del canal izquierdo de cada entrada stereo y la enviará hacia la mitad del canal de salida izquierdo, mientras la otra mitad hará lo mismo con el otro canal.

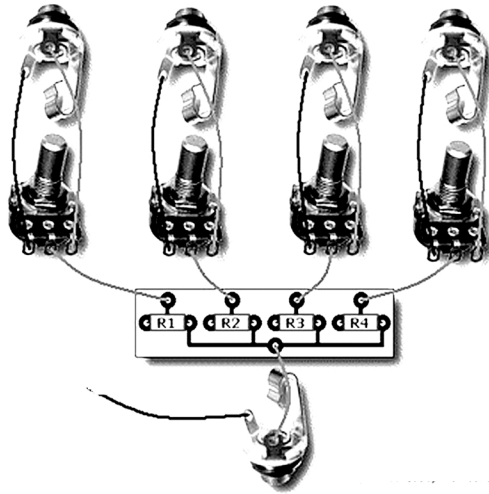
Como te decíamos puedes utilizar pote comunes (eje rotativo) pero también, si lo deseas, puedes incluir los de tipo Crossfader o correderos.



1-Potenciometro de Eje stereo
2-Potenciometro de Eje Mono
3-Potenciometro tipo Crossfader



Este esquema, es el que se realizó en el taller, aquí puedes ver perfectamente el conexionado de componentes y el diseño de la PCB, aunque esta no es imprescindible ya que podemos conectar los componentes entre ellos sin necesidad de una placa. De todas formas ahí te dejamos su diseño por si te animas a hacerla. Solo tienes que imprimir el circuito. Si vas a utilizar la técnica de planchado sobre papel fotográfico, recuerda imprimirla en sentido inverso (efecto espejo).



Como último dato comentar que el polo - del conector de salida, lo conectaremos al chasis metálico de la caja donde ubiquemos el circuito. Para las que no quieran montarlo en caja

metálica, hemos añadido una banda negra en el circuito que hará las funciones de polo negativo. Si has finalizado este proyecto con éxito. Enhorabuena !!! Ahora vamos a subir un nivel añadiendo a nuestro mixer recién construido el llamado efecto Matrix.

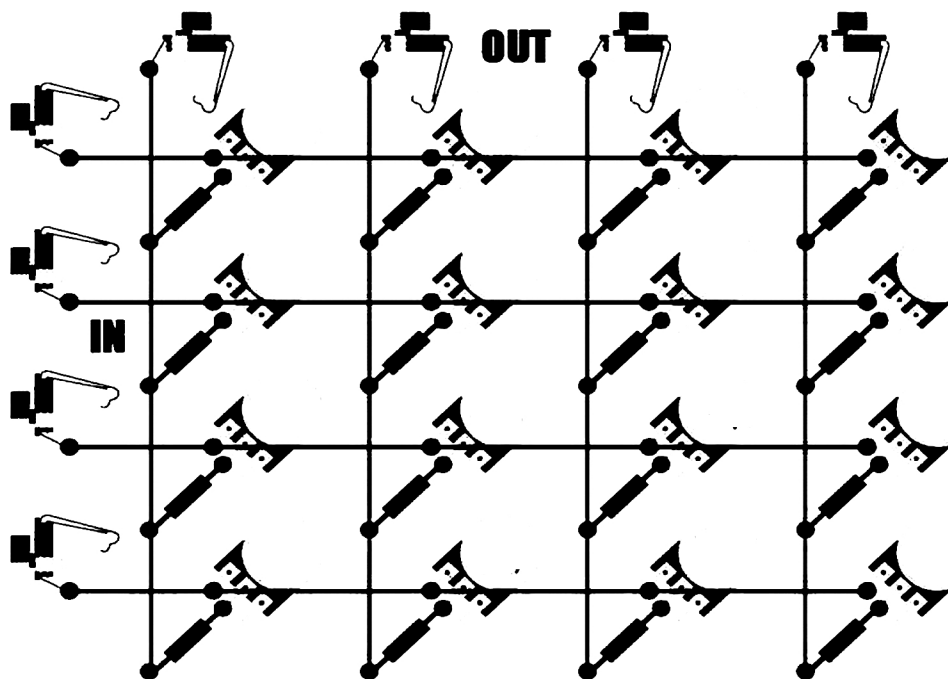
Muchas exploradoras sonoras, han ido incluyendo en sus repertorios y composiciones diversas técnicas de extracción de nuevas fuentes sonoras, con numerosos dispositivos inimaginables para esa función. Uno de ellos podría ser una consola mezcladora. Un buen ejemplo, conocido como la técnica de “no input” consiste en no incluir ninguna fuente sonora externa en la mesa de mezclas, sino ir puenteando las señales de salida hacia canales de entrada. Con estos puentes, retro-alimentamos señales y obtendríamos el feedback correspondiente. Pero, ¿qué pasaría si elaboramos un circuito, con el que podamos aplicar esta técnica y además conectar otros dispositivos ?.

Bienvenidas a MATRIX.

La idea es ir diseñando un circuito en forma de red en el que todas las entradas y salidas están entrelazadas y conectadas entre sí. De esta forma para cada canal de entrada, tendremos 3, 4 5 (o los canales de entrada y salida que queramos montar) diferentes controles de volumen para la misma señal, lo que nos permitirá crear sonidos armónicos y drones infinitos. Para calcular los valores de los componentes nos basaremos en la anterior fórmula, tanto los potenciómetros como las resistencias fijas deberán tener el mismo valor o un decimal por debajo, pero todas con el mismo valor. Recuerda que este también es un dispositivo pasivo y no necesita alimentación eléctrica. Para construir la consola que te mostramos a continuación necesitaremos:

8 conectores (jack/rca-hembra) (4 inputs / 4 outputs)

16-Potes de 100 K , 16- resistencias de 10K o 100K y una caja donde montar el dispositivo.

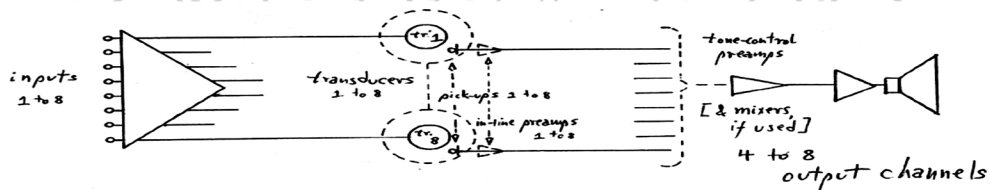


Configuración de Conexionado
Matrix 4 x 4

CONSOLA MATRIX 4 X 4

Como puedes observar, cada canal de entrada esta conectado a los 4 potenciómetros de su respectivo canal y a su vez, del pin o pata central del potenciómetro, salen resistencias que, conectadas entre ellas van a parar a cada conexión de salida. Puedes aplicar esta configuración con más o menos canales, pero recuerda que hay que mantener una estabilidad cuando escojamos los valores de las resistencias y potenciómetros. Para obtener buenos resultados como mencionábamos anteriormente, todas deberán de tener el mismo valor.

David Tudor (RIP), uno de los pioneros en el campo de la música electrónica, solía utilizar mixers basados en configuraciones matrix para combinar relativamente simples tonos de onda que se entrelazaban y producian un sorprendente sonido con grandes variaciones. Simplemente mezclando varias fuentes sonoras encaminadas hacia salidas stereo, Tudor interconectaba diferentes módulos con múltiples pistas que producian feedback y salidas stereo.



Rainforest 1968
block diagram
d. tudor



La tactilVisión

de José Val del Omar

Nacido en Granada, fue un innovador de la expresión cinematográfica a través de conceptos y aplicaciones destinadas a obtener resultados de comunicación complejos y envolventes. A los 24 años, experimentó con la técnica del "desbordamiento panorámico" de la imagen fuera del marco de la pantalla y el concepto de "visión táctil" (iluminación pulsatoria táctil). Creó el objetivo de ángulo variable ("zoom") e investigó también en el campo del sonido, con aplicación en el "sonido diafónico", precursor de la estereofonía. Colaboró activamente en las misiones pedagógicas de la II República y trabajó en la producción documental, obra en gran parte desaparecida. Colaborador de Josep Renau. Investigó en los campos de la radio, el cine y la electroacústica, con el desempeño de su labor en Estudios Chamartín, Corporación de Fomento Hispano y RNE. En los años 60 amplió su campo de experimentación a la televisión, la electrónica y la cibernética y, años después, desarrolló un "tetraproyector audiscopio", la "pictolumínica", la óptica biónica e hizo las primeras aplicaciones con rayo láser. En los últimos años de su vida desarrolló la idea pictolumínica-audio-táctil (PLAT). Muchas de sus innovaciones se plasmaron en la película documental Tríptico Elemental de España, que comenzó en 1952 y no se finalizó hasta después de su muerte con la inclusión de diferentes trabajos documentales en Galicia, Castilla y Andalucía. Además de su singular ingenio creador en el campo de la técnica, su obra cinematográfica orientada al documental recoge una dimensión mística, lírica y abstracta en la percepción de la realidad, en la que se combinan elementos de la vanguardia histórica y de la modernidad experimental. En 1961, fue premiado en el Festival de Cannes por la técnica de su documental Fuego en Castilla.

Murió en 1982, víctima de un accidente de circulación. Su obra es poco conocida y sólo recientemente se reivindica su figura y se trata de recuperar para la memoria de la expresión y del arte cinematográficos la extraordinaria creatividad de Val del Omar.

En su producción, documentales como En un rincón de Andalucía (1924), desaparecido, Estampas 1932 (1932), Murcia (1935), Vibraciones de Granada (1935), Las Hurdes (1936), Liberación de Valencia (1939), y trabajos experimentales como Aguaespejo granadino o la gran siguiiriya (1953), Fuego en Castilla (1958), Acariño galaico (1961), Variaciones sobre una granada (1975), Ojalá (1982). Además, produjo una serie de documentales bajo el título genérico de Festivales de España (1963) destinada a ser exhibida en el Pabellón de España en la Feria Mundial de Nueva York de 1964.

En 2004 se estrenó en el 48th Times BFI London Film Festival, dentro de la sección 'Experimenta', la película de Eugeni Bonet Tira tu reloj al agua, hecha a partir de materiales inéditos y proyectos inconclusos de Val del Omar.



Más allá de los tres elementos-tierra-fuego-agua y del aire que le faltó en Madrid hay en Val del Omar un elemento persistente en toda su obra, no solo en “Triptico” y en los dos documentales poéticos de los años 30, “Vibración en Granada” y “Fiestas Cristianas-Fiestras Profanas”, sino también en todas las experiencias en proceso de su laboratorio de Picto-Lumínica -Audio Táctil (PLAT).

Ese quinto elemento es la luz, es decir lo esencial de cada sustancia individual-su quintaesencia-la unidad del todo, en suma, es parte de la totalidad del universo donde comienzan las distintas formas de vida. En su ponencia “ Teoría de la Visión Táctil” presentada en un Congreso de Cinematografía en Turín en 1955, y que puedes descargar a través del portal <http://valdelomar.com> , Val del Omar proclama:

Yo me fijé en la luz como vibración, palpitación, latido, diferencia, desnivel, base vital. Y hay que hacer visible ese latido



Esa ambición de ver, incluso palpar la unidad cósmica, nos acerca con Val Del Omar tanto a lxs místicxs orientales como la física moderna .

Castilla se presenta sin color, sin melodía, sin timbres y sin palabras. En un monorritmo jondo de un ciego temblor de uñas, ante el mundo que está próximo y propicio a sumergirse en el gran espectáculo de la invasión del valle de las Diferencias por el fuego que nos reintegra en la unidad.

Eléctrico éxtasis

movimiento continuo en alta frecuencia, temblor vertical que se sumerge en la clarividencia, ardor, temblor de viva luz.

Pulsos Binaurales

FRECUENCIAS SONORAS CON PRINCIPIOS ACTIVOS

Todo empezó un día de esos lluviosos, que te quedas en casa y te enganchas al ordenador un rato . Navegando por la red y buscando información sobre las propiedades de un circuito integrado, del cual, teníamos algunos en nuestro taller, y queríamos darles salida construyendo algún dispositivo sonoro, desembocamos en un interesante portal, donde encontramos una valiosa y fascinante información sobre los PULSOS BINAURALES. El portal en cuestión de donde hemos extraído la info es, [hackcanada.com](https://www.hackcanada.com) . Comentar, que focalizan sus investigaciones en alterar estados cognitivos mediante hardware autoconstruido. En este enlace encontrarás numerosa bibliografía y ensayos al respecto. <https://www.hackcanada.com/ice3/wetware/index.html>

También a través del portal hay esquemas, para construir dispositivos de hardware que generan tonos de onda de pulso binaural, tanto a nivel visual (Gafas de leds que se controlan con un software especial y se conectan a través del puerto de impresora o, a través de un pequeño dispositivo donde conectar las gafas y controlar la intensidad y frecuencia de flashes tipo strobo).

HAY QUE ADVERTIR QUE SI PADECES ALGÚN TRASTORNO DE EPILEPSIA NO ES ACONSEJABLE QUE REALICES EL EXPERIMENTO CON GAFAS DE LEDS Y TE LIMITE ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE A REALIZAR AUDICIONES.

Pero... Que son las grabaciones con pulsos binaurales ?

Las grabaciones con pulsos binaurales son sonidos especialmente generados y diseñados para alterar tus ondas cerebrales, proporcionándote diferentes estados mentales como, sensación de bienestar, creatividad o relajación. Son sonidos perfectamente seguros para nuestra salud, no son adictivos y se pueden usar las veces que una quiera.

En este artículo hablaremos un poco sobre la historia y su funcionamiento detallado.

Por mucho tiempo se ha tenido el conocimiento entre la comunidad científica que ciertas frecuencias sonoras estaban asociadas a ciertos estados mentales.

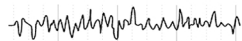
Por ejemplo, la frecuencia Alpha que tiene un rango entre 8 y 12 Hz, y aparece cuando los individuos se encuentran en una fase de aprendizaje intensivo o diversas etapas del pensamiento positivo. Esta frecuencia se puede verificar a través de lecturas de encefalogramas y se puede llegar a ese estado a través de técnicas como por ejemplo, la meditación.

Y porqué no reproducir artificialmente esas frecuencias para inducir a unos determinados estados mentales?. El oído humano está diseñado para escuchar sonidos que oscilan en un rango de frecuencia entre 20 y 20.000 Hz. Frecuencias de 8hz simplemente no las escuchamos, pero podríamos conseguir que nuestra mente capte esas frecuencias tan bajas y así poder recrear diferentes estados mentales deseados. Y eso fue lo que hizo HW Dove en Alemania en 1839 cuando descubrió a través de un experimento, que si escuchamos 2 frecuencias de sonido similares, independientes para cada oído, una de ellas puede producir una 3ª frecuencia llamada "Pulso Binaural", como una frecuencia específica dentro de nuestra mente, interfiriendo en nuestras ondas cerebrales e induciéndonos a un determinado estado mental. Para que nos entendamos, haremos un breve ejemplo. Si por nuestro oído derecho escuchamos un tono puro de una señal de 400 Hz y por el oído izquierdo un tono puro de 410 Hz. (Con unos simples auriculares stereo) nos daremos cuenta que entre la diferencia de las 2 señales se produce una 3ª frecuencia de 10 Hz que es la que llamaríamos "Pulso Binaural". Esta sería el equivalente a la frecuencia Alpha, la cual, nos producirá, luminosidad, bienestar, relajación, asimilación de estudio y pensamientos positivos.

Obviamente, esta info no tiene ningún sentido sin conocer las frecuencias que inducen a determinados estados mentales. Por suerte y gracias a la continua investigación científica y después de estudiar muchas lecturas de encefalogramas se descubrieron las diferentes frecuencias que pueden alterar nuestras ondas cerebrales y son las siguientes.

(N de E.- Contrastando diversa info hemos llegado a esta conclusión . Los rangos de frecuencia son aproximados y cada tipo de onda puede tener un margen de variación)

Four Categories of Brain Wave Patterns



Beta (14-30 Hz)

Concentration, arousal, alertness, cognition
Higher levels associated with anxiety, disease,
feelings of sparation, fight or flight



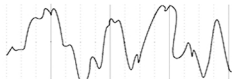
Alpha (8-13.9 Hz)

Relaxation, superlearning, relaxed focus, light
trance, increased serotonin production
Pre-sleep, pre-waking drowsiness, meditation,
beginning of access to unconscious mind



Theta (4-7.9 Hz)

Dreaming sleep (REM sleep)
Increased production of catecholamines (vital
for learning and memory), increased creativity
Integrative, emotional experiences, potential
change in behavior, increased retention of
learned material
Hypnagogic imagery, trance, deep meditation,
access to unconscious mind



Delta (1-3.9 Hz)

Dreamless sleep
Human growth hormone released
Deep, trance-like, non-physical state, loss of
body awareness
Access to unconscious and "collective uncon-
scious" mind, greatest "push" to brain when
induced with Holosync®

DELTA- De 1 a 3 Hz- Inducen a un sueño profundo, con mucha lucidez onírica, incrementando nuestro sistema inmunitario.

THETA – De 4 a 7 Hz – proporcionan relajación profunda, meditación, ejercitan la memoria y el enfoque mental.

ALPHA- De 8-12 Hz – pensamiento positivo, facilidad en el estudio, relajación

BETA- De 13 a 25 Hz Nos pueden producir un estado de alerta , stress o ansiedad. Diferentes estudios nos han mostrado que utilizando en forma de dosis esas determinadas frecuencias pueden ser utilizadas con éxito para ejercitar nuestra mente. Por ejemplo se tiene certeza que una sesión de 30 minutos con un tono puro de 5 Hz puede reemplazar 2 o 3 horas de sueño. El insomnio se puede tratar con una dosis de frecuencia entre 4 y 6 hz durante 10 minutos. Entre 7 y 9 Hz sería una buena franja para la asimilación mental durante el estudio. Y así seguir haciendo sesiones con audiciones de frecuencias por debajo de los 3 hz por 20 o 30 minutos. Una buena forma es generar una señal de 2,5 Hz e ir haciendola más aguda gradualmente. Pero sin sobrepasar los 12 Hz si no queremos sentir sensaciones no deseadas.

Una vez sabiendo que, determinados estados de conciencia pueden ser recreados gracias a unas determinadas frecuencias sonoras, a un tipo, se le ocurrió diseñar un software, capaz de reproducir tonos en esas frecuencias combinándolas y asociándolas a los efectos que producen algunas sustancias ilegales, y así nació I Dozer.

I dozer es un software que se hizo muy popular tiempo atrás. Es muy probable que si estás leyendo esto sepas de qué se trata. No es que queramos hacer propaganda de ese software privativo, que además cobra por sus “Dosis”. Su mención es simplemente porque su base está inspirada en la reproducción de pulsos binaurales. Muchos científicos de renombre han afirmado que I Dozer solo produce efectos placebo en las usuarias. Nosotras también lo podemos afirmar. **I DOZER ES UN TIMO.**

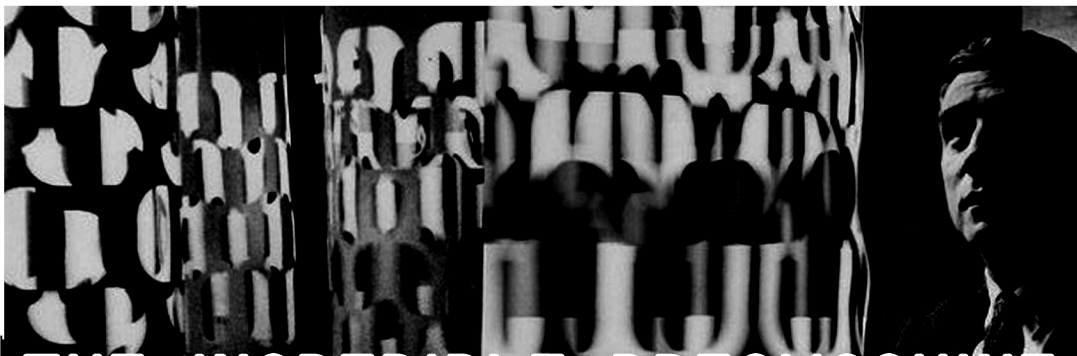
Y no es de extrañar, ya que comprimir los archivos de audio, mezclar diferentes frecuencias y asociarlas a los efectos de tal o cual sustancia, para después, ser reproducidas y consumidas por las usuarias en un formato digital, la dosis pierde todo su efecto. Sería el equivalente a consumir mezclas de sustancias adulteradas, para que nos entendamos. Y eso no nos gusta nada. Mezclar sustancias estando adulteradas es sinónimo de un mal viaje. Es por eso que si decides experimentar con tonos de señal, te aconsejamos que realices audiciones con generadores de onda, donde puedas obtener tonos puros. Hay que decir que hay diversos programas de software que generan determinadas frecuencias sonoras con las que podremos experimentar y juzgar por nosotras mismas. Aquí te dejamos algunos enlaces con aplicaciones destinadas a ello.

A través de este último enlace encontrarás info para construirte unas gafas de leds, que podrás controlar flashes a través de un puerto de tu computadora, y agregar sensaciones visuales a tus viajes.

<http://www.bwgen.com/>

<http://uazu.net/sbagen/>

<https://hackcanada.com/homegrown/wetware/brainwave/index.html>



THE INCREDIBLE DREAMACHINE

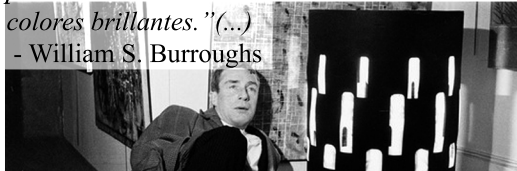
Tras una sesión sonora de las que se suelen hacer cada fin de semana en Màgia Roja HQ, charlando con Antonio (Zozobra) sobre un nuevo dispositivo que estábamos preparando, (ver capítulo Pulsos Binaurales), capaz de alterar nuestros estados de consciencia mediante la exposición de infrasonidos, nos sugirió que indagáramos acerca la Dream Machine, un dispositivo inventado por Brion Gysin e Ian Sommerville durante el máximo esplendor de la Beat Generation. Fascinadas por el descubrimiento decidimos ponernos manos a la obra y construimos nuestra propia DREAMACHINE. A través de este artículo descubriremos este increíble dispositivo.

La Dreamachine es un dispositivo muy sencillo de construir, se compone de un cilindro perforado y patronado colocado sobre un plato giratorio con una bombilla de luz situada en el centro. Los agujeros del tubo se cortan a partir de un patrón específico. Al acomodarnos delante de la Dreamachine con nuestra cara situada a la altura del foco, con los ojos cerrados. Al accionar el dispositivo se consigue emitir un pulso de luz entre 8-13 Hz, que es el mismo ritmo de las ondas alpha en nuestro cerebro. Los ondas alpha son dominantes durante el "estado alfa", que se produce durante la meditación profunda o las primeras etapas del sueño. Los ondas alpha se asocian con estados de relajación y bienestar corporal.. Para aquellas de nosotras con vidas estresantes, la Dreamachine puede restablecer el orden y la relajación, con la ventaja de algunos efectos visuales interesantes y una experiencia muy potente. La primera Dreamachine fue diseñada y construida por Brion Gysin en algún momento de la década de 1960 con la ayuda del matemático Ian Sommerville. Gysin, un ocultista, artista y escritor, era un amigo cercano de William S. Burroughs (que a menudo recibe el crédito por la co-inventción). Burroughs y Gysin

experimentaron con el Dreamachine ampliamente. Los dos estaban familiarizados con el descubrimiento del neurocientífico británico W. Gray Walter el cual descubrió que las luces intermitentes pueden alterar la actividad cerebral de forma rápida y no sólo la corteza visual, sino a toda nuestra mente. Aparte de la relajación y el aumento de las capacidades mentales, las usuarias de la Dreamachine afirman haberse sumergido en un océano de colores.(NdeE-Desde aquí lo constatamos al 100%)

Lxs sujetxs informan deslumbrantes luces de brillo y color no terrenal. “La Dreamachine puede elaborar construcciones geométricas de increíble complejidad y construir a partir de un mosaico multidimensional similar a los mandalas del misticismo oriental .Nuestra mente se sumerge momentáneamente en imágenes aparentemente individuales y escenas poderosamente vivas como los sueños de colores brillantes.”(...)

- William S. Burroughs



Se puede lograr el mismo "estado alfa" después de aprender y practicar la meditación o exponiéndonos a sesiones de bio-feedback, sin embargo, el Dreamachine ofrece un fantástico espectáculo de luz y permite la emisión de ondas alfa de una forma relativamente rápida. La gente ha encontrado algunas ventajas con la Dreamachine obteniendo resultados satisfactorios para la disminución de la ansiedad, la tranquilidad general, aumenta capacidad etc. Todo esto libre de sustancias y drogas. La Dreamachine, como ya hemos citado anteriormente, fue diseñada por Brion Gysin, artista, viajero escritor, visionario y alquimista, su obra en su tiempo no era muy conocida, tuvo contactos con André Bretón de los Surrealistas y también fue una influencia crucial para William Burroughs, a quien le introdujo en la técnica del CUT-UP en la escritura. Su desarrollo cultural lo lleva incluso a introducirse en el mundo de los Rolling Stones, donde conectó especialmente con Brian Jones (RIP) a quien le presentó a los llamados Maestros Músicos de Joujouka, un grupo de músicos magrebíes de la zona del RIF, con gran influencia para Hippies, Beatniks y Freaks.



La creación y elaboración de la dreamachine, surgió de una forma muy casual, como en muchos descubrimientos, Gysin se percató del efecto Flicker o parpadeo, cuando viajando en bus, observó el efecto, tras cerrar sus ojos a su paso de una línea de árboles junto la vía con rayos de luz de fondo. La luz solar reflejada en las sombras de los árboles en movimiento, hizo que Gysin entrara en un estado alterado de consciencia. Ese fenómeno se puede apreciar, si vamos en coche por ejemplo, circulando por una avenida o carretera con árboles plantados en línea con luces solares o artificiales de fondo. El proceso en si mismo, era conocido por una tribu norteafricana, que en sus ritos, entraban en estados de trance a través de un movimiento rápido de manos y dedos frente los ojos cerrados orientados a la luz solar. Con el desarrollo de nuevas tecnologías las llamadas Máquinas cerebrales o Brain Machines, tuvieron su peso, pero sus efectos eran incomparables a los que podía ofrecer la Dreamachine. El concepto original fue elaborado por Gysin y su colaborador Ian Sommerville. Aunque la tecnología avanza rápido, la base conceptual de la investigación integral es la propia naturaleza con elementos como el Sol y los árboles como ancestros. Es pura belleza basada en la simplicidad, solo



Solo necesitamos una plantilla de cartón o material flexible perforado o troquelado con un patrón geométrico y un plato giradiscos. Muchas usuarias de la Dreamachine describen la experiencia como un viaje muy potente libre de drogas con el énfasis de un viaje interior hacia las áreas de nuestro inconsciente. Los planos de la Dreamachine son literalmente hablando, un pasaporte hacia esas zonas, sin necesidad de atravesar estúpidas aduanas, controles policiales, ni cometer ninguna actividad ilegal. Es muy simple.

Un viaje de exploración interior sin restricciones...

Una parte fundamental de todos los procesos mágicos son las propias herramientas para llevarlos a cabo. Esto es como una verdad ancestral, como el arte en si mismo. Los planos de la Dreamachine nos permiten, poder compartir todo el proceso de fabricar una Dreamachine por nosotras mismas. A través del simple hecho de dibujar un determinado patrón, reciclar un plato giradiscos y una bombilla estamos utilizando técnicas y tradiciones en ritos ancestrales con la diferencia de que las herramientas para llevarlas a cabo son otras. La magia y el misticismo son en realidad algunas de las disciplinas menos dogmáticas. Además, es posible añadir tanto interna como externamente, diseños, sellos, marcas de una misma y experimentar con al Dreamachine si lo deseas, al igual de las miles de formas que muchas culturas han utilizado en sus rituales desde el comienzo de los tiempos. Para hacer un uso correcto de la Dreamachine, lo mejor es sentarse frente a ella, con un asiento bien confortable, colocándola nuestra cara cerca del centro del cilindro.

Podemos acompañar la experiencia con música instrumental, la música con textos no es aconsejable ya que las palabras impedirán que nuestro inconsciente viaje, y nos harán volver a la realidad. El objetivo de la dreamachine es el viaje.

La Dreamachine es probablemente el primer dispositivo, para ser visualizado con los ojos completamente cerrados. Lo que queremos visualizar es nuestro propio interior. No te preocupes si piensas que al cerrar los ojos solo contemplas oscuridad, con la dreamachine esto no ocurre. Una luz caleidoscópica emergerá gradualmente y se convertirá en visiones supremas. Imágenes que cobrarán vida y te mostrarán tu propia historia como tú realmente eres.

Las instrucciones son simples. Cierra tus ojos y sumérgete en el mundo visual de la Dreamachine. Disfruta del Viaje.

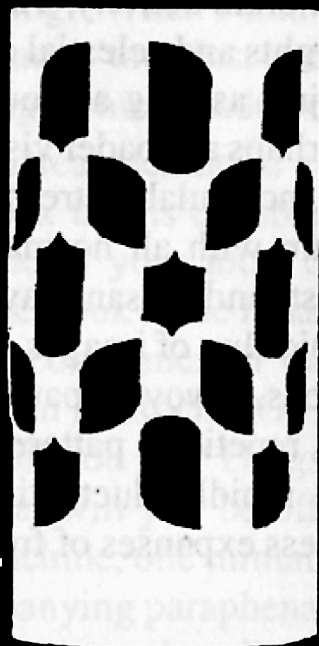
(Extraído y traducido del libreto DREAMACHINE PLANS de Brion Gysin, editado por Temple press en 1992)

El siguiente artículo está rescatado de la revista Rapid Eye con el permiso de Simon Dwyer.

“Ondas cerebrales, pequeñas oscilaciones eléctricas asociadas con la actividad cerebral que pueden ser medidas, estudiadas y grabadas gráficamente por máquinas de lectura de encefalogramas. La lectura de encefalogramas nos muestra que los ritmos cerebrales se dividen en varios grupos dependiendo de su frecuencia. Uno de esos grupos son las ondas Alpha que oscilan en una frecuencia entre 8-12 Hz. Estas ondas se activan cuando nuestro cerebro está tranquilo y en fases previas al sueño. La intensidad y el tipo de ritmos varían dependiendo de las usuarias. Parte de estas variaciones se deben a la edad. Las ondas alpha no aparecen en los seres humanos en sus etapas iniciales de vida. No se conocen casos de aparición de ondas alpha en niños menores de 4 años”.

- Ian Sommerville en el documental Flicker.-

DREAMACHINE



“Tuve una tormenta trascendental de visiones de colores hoy, viajando en bus yendo hacia Marseille. Circulábamos por una avenida con árboles y cerré mis ojos dejando que la luz solar me iluminara a través de las sombras de los árboles.

Al rato un gran flujo de luz hizo que me sumergiera en un mar de colores y visiones caleidoscópicas con formas multi- dimensionales girando en torno a mi a través del espacio infinito. Fue una experiencia psicodélica muy potente. Las visiones cesaron bruscamente cuando abandonamos la zona de los árboles. Que eran esas visiones?, que es lo que me pasó realmente? “

-Extraído del diario de Brion Gysin. Diciembre de 1958-

Los diferentes departamentos de seguridad vial y los manuales de conducción de vehículos aconsejan máxima atención cuando se circula por carreteras con árboles con distancias uniformes entre si ubicados en el margen de la carretera. La razón de esto es que las conductoras pueden verse afectadas por pulsos de luz uniformes, lo que disminuye la capacidad de concentración induciendo a estados de somnolencia. Algunas pruebas y experimentos en Gran Bretaña y America con luces estroboscópicas se utilizaron por programas de contrainteligencia y control de masas emitiendo unos pulsos determinados de ondas sonoras y lumínicas induciendo a estados de epilepsia, aturdimiento y confusión mental. Lo que demuestra que es relativamente fácil controlar, confundir y dispersar manifestaciones con el uso de las Ondas. En febrero de 1960 Ian Sommerville, recientemente influenciado e inspirado por el libro de Grey Walters “The Living Brain” escribió una carta a Brion Gysin.

“He construido una máquina simple que crea el efecto del parpadeo. Puedes mirar con tus ojos cerrados y dejar que el parpadeo actúe en el cerebro. Al poco tiempo aparecen visiones caleidoscópicas llenas de color y patrones geométricos que se vuelven más complejos e increíbles que aumentan gradualmente. Las visiones persisten entre mis ojos haciéndome sentir en el centro de ese maravilloso escenario, obteniendo perspectivas de 360°. Tras la experiencia me di cuenta que mi capacidad de percepción se ha incrementado notablemente. Toda sensación de cansancio desapareció”

Siguiendo las descripciones de Sommerville en sus experiencias con la Flicker Machine. Gysin decidió construirse una, añadiendo un cilindro pintado y perforado con un patrón geométrico, lo cual producía parpadeos a través de los orificios del cilindro. Muchas de las obras pictóricas de Gysin se basan en experiencias frente al dispositivo. Durante ese tiempo Gysin escribió: *"El efecto Flicker es una prueba de ser un instrumento válido de psicología práctica, alguna gente lo ve, otros no. La dreamachine con sus patrones, induce a las que la observan, a mirar de una forma hipnótica. Los elementos fluctuantes en el diseño del patrón del corte, apoyaron el desarrollo y práctica de experiencias, intensamente placenteras posiblemente instructivas hacia las espectadoras. Que es el arte? Que es el color? Que es la visión? Esas viejas preguntas necesitan nuevas respuestas cuando a través de la luz de la Dreamachine se puede contemplar todo el arte abstracto, moderno y antiguo con los ojos cerrados"*

EN LA HISTORIA DEL ARTE, EN LA HISTORIA DE LA MÁGIA Y LA CIENCIA, EN LA HISTORIA DEL MUNDO, SOLO UN OBJETO HA SIDO DISEÑADO PARA SER VISUALIZADO CON LOS OJOS CERRADOS. LA DREAMACHINE.

La Dreamachine abre una nueva era, una nueva área de visión. Nuestra visión interior. Una mirada hacia la Dreamachine genera una visión muy profunda. Puedes ver el orden fundamental presente en la psicología del cerebro humano. Tu cerebro. Orden impuesto en caos. Vida impuesta en materia. Historia y misterio.

"Al observar y acercarse a la Dreamachine, te conviertes en artista. Lo que te incita a visualizar el dispositivo, solo es tuyo, de tu interior. Las brillantes visiones interiores que se pueden llegar a apreciar alrededor tuyo en el interior de tu cerebro, son producidas por nuestra propia actividad cerebral. Puede que no sea la primera vez que vislumbres toda esa serie de reflejos y colores en estados de sueño. La Dreamachine te los proporciona de una forma completamente lúcida y solo el tiempo que tú lo desees. Lo que estás viendo es, a lo mejor, un amplio campo de visión, que se encuentra en tu interior como un fabuloso tesoro. Como todo el catálogo de las referencias, que hace "Jung" en sus símbolos los cuales se han compartido con toda la humanidad. En ese contexto, artistas y artesanas han creado técnicas y elementos desde el inicio de los tiempos. Durante un rápido flujo de imágenes rápidamente puedes reconocer formas como cruces, estrellas, halos de luz, dibujos geométricos encontrados en el arte precolombino, o en mosaicos de arte islámico"

-Brion Gysin-

Las visiones que genera la Dreamachine usualmente cesan con una rápida sucesión de patrones abstractos. A menudo, un tránsito de rápidas imágenes son seguidos por una clara percepción de caras humanas, figuras humanoides y la aparente promulgación de eventos de gran intensidad y colorido. Gysin describe este fenómeno como pseudo eventos que ocurren más allá del tiempo y del espacio.

"Sueñas en Color?"

-Bill Nelson-

La Dreamachine simplemente es eso. Una máquina para soñar. Una persona que conocimos y estuvo usando la dreamachine afirma llegar a un estado semi-alucinatorio afirmando seriamente que había visitado otros planetas, describiendo a alienígenas, pinturas rupestres en cuevas y niñas. Otras en cambio, han contemplado y afirmado a tener algún tipo de pesadilla, pero al igual que en los estados de sueño intenso, las pesadillas finalizan abruptamente al abrir los ojos y volver a la realidad.

“Sin embargo al experimentar con la Dreamachine, nos ayuda a auto-explorarnos, a auto-conocernos, extendiendo los límites de nuestra visión, aumentando nuestra percepción como si fuera un tesoro que no te has dado cuenta que únicamente es tuyo”

Brion Gysin-

Gysin se acercó a algunas multinacionales, incluido el gigante electrónico Phillips, estudiando las posibilidades de patentar el dispositivo que entre él mismo y Sommerville inventaron a cambio de nada.

“Cuando les comenté que el dispositivo en todo momento te permitía un estado de máxima lucidez, ellos perdieron todo el interés”, afirmó Gysin. “A las grandes corporaciones solo les interesan drogas y máquinas diseñadas para que la gente se quede dormida.”

Si los efectos de la dream machine son reales, sin hábitos adictivos, con una simple caja de sueños giratoria capaz de inducir a estados y experiencias psicodélicas intensas sin uso de drogas, porque no es accesible en los grandes almacenes o no está ampliamente comercializado?

La respuesta es sencilla y obvia. Si por ejemplo ojeamos el Financial Times nos daremos cuenta que las mayores corporaciones pertenecen a la industria química. I.C.I., Bayer, Hoffmann La roche, etc.

Cuando sueles estar enfermo y vas al médico te suelen recetar drogas.

materiales, algunos museos de arte cuentan con algún ejemplar. Sabemos también que hay gente que comercializa las láminas impresas en serigrafía con los diferentes patrones listos para cortar y montar para conseguir el efecto flicker. Desde aquí te aconsejamos que te construyas una por ti misma. Si haces búsquedas en la red no te será difícil encontrar planos y formas muy económicas para construirla. Aunque el dispositivo original fue ideado para girar a 78 rpm, mediante cálculos se ha conseguido recrear el patrón del cilindro para platos a 45 rpm, e incluso poder diseñar tu propio patrón que genere ondas alpha.

Fuentes: -DREAM MACHINE PLANS Brion Gysin. Temple press. ISBN 1871744 50 4

-The Third Mind – William burroughs & Brion Gysin- Viking press.

The Time of naguals - William burroughs & Brion Gysin- Interzone Ed. ISBN : 978-2-9531513-6-7

<http://www.flickerflicker.com/flash/index.html>

<http://www.interpc.fr/mapage/westernlands/dreamachine.html>

<http://www.10111.org/dreamachine/flicker movie> –Nick sheed

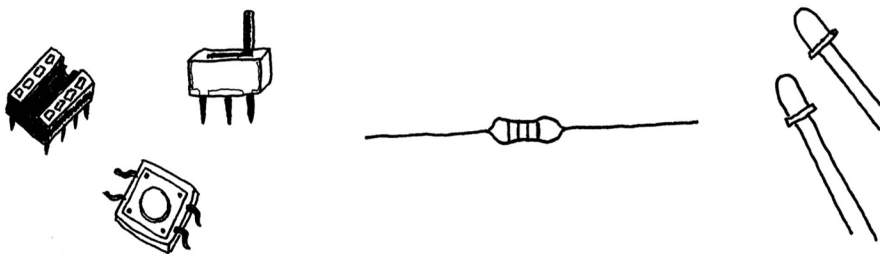


buscando un camino alternativo a la realidad trivial cotidiana.

Que es lo que te ofrecen?

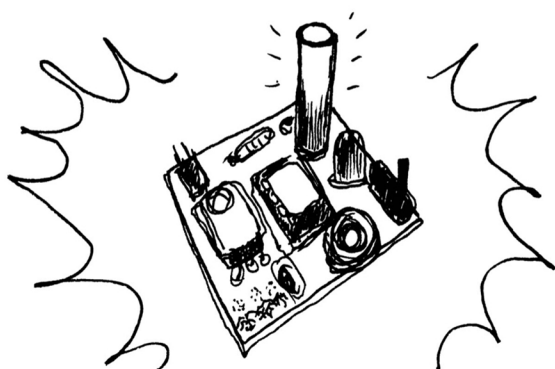
Drogas.

Solo se necesitaría una dreamachine, una bombilla y un giradiscos. Las drogas legales y toda la parafernalia (en la que se incluyen a muchxs médicxs como parte integral de la parafernalia) obtienen sus beneficios en un mundo dependiente de drogas. Para concluir añadiremos que se han hecho y comercializado ediciones limitadas en aluminio u otros



SOLDAR ES FÁCIL!

APRENDE CÓMO HACERLO



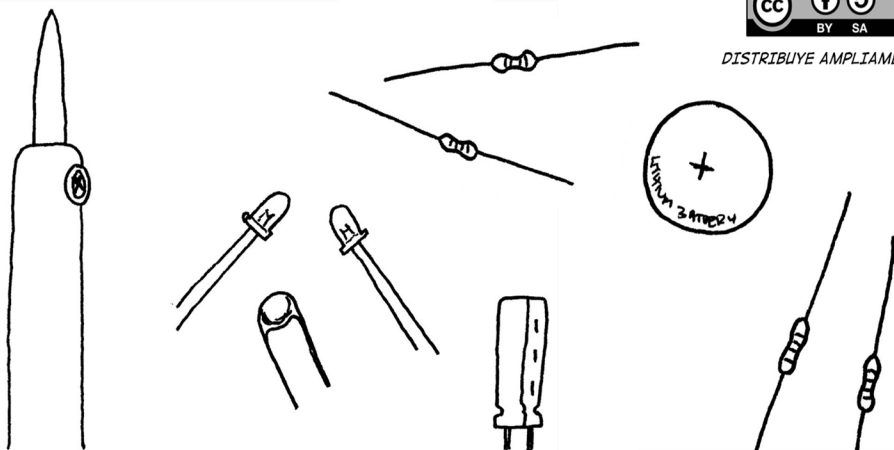
POR: MITCH ALTMAN
(SABIDURÍA EN SOLDADO)

ANDIE NORDGREN
(ADAPTACIÓN A COMIC)

JEFF KEYZER
(DISEÑO Y EDICIÓN)



DISTRIBUYE AMPLIAMENTE!



SOLDAR

ES UNA HABILIDAD REALMENTE ÚTIL.

Y ADEMÁS ES MUY FÁCIL!

EN SERIO, LO ES!
YA LO VERÁS.

SOLDAR ES TAMBIÉN MUY DIVERTIDO!

SI TU SABES COMO SOLDAR, PUEDES HACER CASI
CUALQUIER COSA CON ELECTRONICA,
LO CUAL ES GENIAL!
HAY MUCHAS MANERAS DE HACER BUENAS SOLDADURAS.
YO TE EXPLICARE COMO HACERLO.

VAMOS A COMENZAR!

ESTO ES UN SOLDADOR.

SU PUNTA SE CALIENTA LO SUFICIENTE COMO
PARA DERRETIR ESTAÑO, QUE ES UN METAL.
ESTÁ COMO A 200 GRADOS CENTÍGRADOS!



TIP DE SEGURIDAD #1 (DE 3):
SI TOCAS LA PUNTA DEL SOLDADOR,
LA SOLTARÁS MUY RÁPIDO!

DE HECHO ES HUECO
Y RELENO CON RESINA
(SIMILAR A LO QUE SE USA PARA
HACER ARCOS PARA VIOLINES
PEGATOSO).



LOS ELEMENTOS
SN Y PB

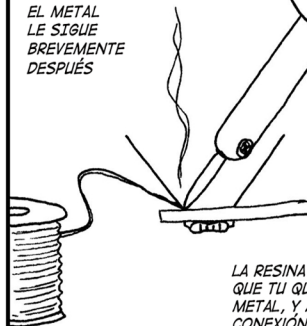
ESTO ES EL ESTAÑO.

ESTA HECHO DE METAL, USUALMENTE ESTAÑO Y PLOMO.

USAMOS EL SOLDADOR PARA DERRETIR EL
ESTAÑO Y HACER CONEXIONES ELECTRICAS.

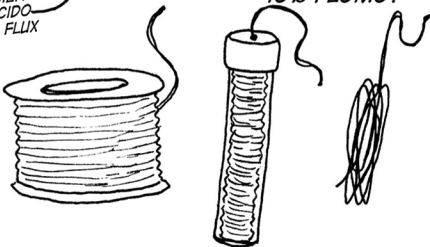
CUANDO EL ESTAÑO SE CALIENTA,
LA RESINA SE DERRITE
CASI INMEDIATAMENTE

EL METAL
LE SIGUE
BREVEAMENTE
DESPUÉS



LA RESINA FLIYE AL REDEDOR DE LO
QUE TU QUIERES SOLDAR, LIMPIA EL
METAL, Y AYUDA A HACER UNA BUENA
CONEXIÓN DE ESTAÑO.

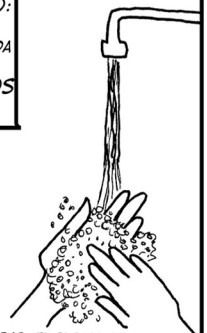
EL MEJOR ESTAÑO PARA ELECTRONICA TIENE
NÚCLEO DE RESINA Y ES 60% ESTAÑO,
40% PLOMO.
TAMBIÉN CONOCIDO
COMO FLUX



EXISTEN OTROS TIPOS, POR EJEMPLO EL ESTAÑO LIBRE DE PLOMO,
PERO ESTE TIENE QUÍMICOS TÓXICOS EN SU NÚCLEO, Y NO ES TAN
FÁCIL DE USAR COMO EL ESTAÑO CON PLOMO. TAMBIÉN CORROE LA
PUNTA DEL SOLDADOR MÁS RÁPIDAMENTE. SI TU SOLO CONSIGUES
ESTAÑO SIN PLOMO DONDE VIVES, ESTÁ BIEN, PERO POR FAVOR NO
RESPIRES EL REPUGNANTE HUMO.

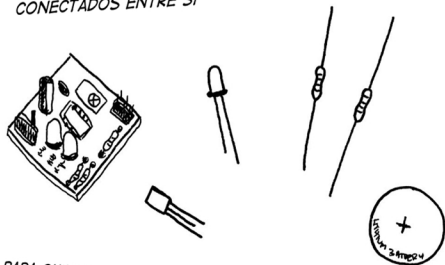
TIP DE SEGURIDAD #2 (DE 3):

EL PLOMO ES VENENOSO. QUEDA
EN TU PIEL CUANDO SOSTIENES EL
ESTAÑO, ASÍ QUE LAVA TUS MANOS
DESPUÉS DE SOLDAR!



SI NO LAVAS TUS MANOS DESPUÉS DE SOLDAR, EL PLOMO PUEDE
METERSE EN TU CUERPO, Y QUEDAR ALMACENADO EN TU CEREBRO
POR TODA TU VIDA. SI SE JUNTA LO SUFICIENTE ALLÍ ENTONCES TE
VOLVERÁS LOCO, Y PERDERÁS A TODOS TUS AMIGOS. ASÍ QUE
LAVA TUS MANOS DESPUÉS DE SOLDAR Y CONSERVARÁS A TUS AMIGOS!

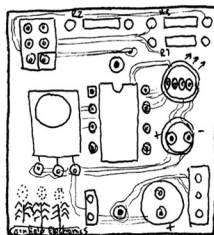
LOS CIRCUITOS ELECTRÓNICOS ESTÁN HECHOS CON COMPONENTES ELECTRÓNICOS CONECTADOS ENTRE SI



PARA QUE UN CIRCUITO FUNCIONE CORRECTAMENTE, NECESITAMOS
CONECTAR TODO LO QUE TENGA QUE ESTAR CONECTADO, Y
NO CONECTAR NADA QUE NO DEBA ESTAR CONECTADO

EXISTEN MUCHAS FORMAS DE CONECTAR COMPONENTES
ENTRE SI, PERO TAL VEZ LA FORMA MÁS SENCILLA SEA CON UNA
PLACA DE CIRCUITO IMPRESO

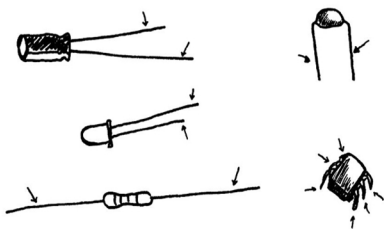
PCB O
SOLO
"LA
PLACA"



LA PLACA HACE
TODO MAS FACIL
PORQUE TIENE
ISLAS PARA
CADA COMPONENTE.

SI MIRAS CON CUIDADO UNA PLACA, VERÁS
LINEAS CONECTANDO ISLAS JUNTO CON OTRAS
ISLAS - ESTAS LINEAS SON LLAMADAS PISTAS.

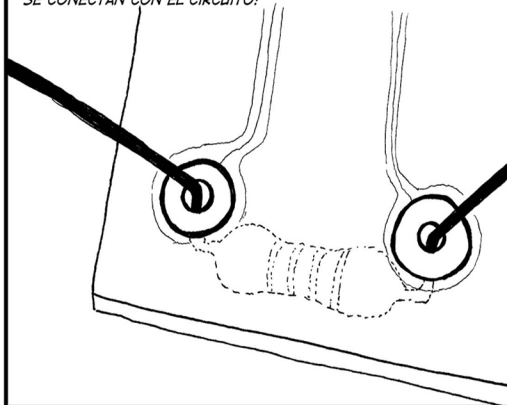
TODOS ESTOS COMPONENTES TIENEN ALAMBRES EN ELLOS:



TODOS ESOS ALAMBRES, MAS ALLÁ DE
QUE ASPECTO TENGAN, SON LLAMADOS

TERMINALES PUES CONDUCCION A LOS
COMPONENTES.

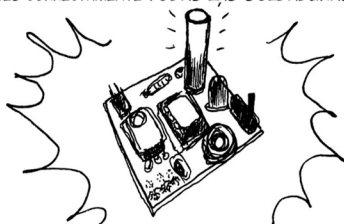
LA MAYORÍA DE LAS ISLAS TIENEN UN AGUJERO EN EL CENTRO -
AHI ES POR DONDE LOS TERMINALES ATRAVIESAN LA PLACA Y
SE CONECTAN CON EL CIRCUITO!



SI TU PONES TODOS LOS TERMINALES DE LOS COMPONENTES EN
LAS ISLAS CORRECTAS PARA LOS MISMOS
Y SI PONES LOS COMPONENTES EN LA CORRECTA
ORIENTACION

Y SI HACES CORRECTAMENTE TODAS LAS SOLDADURAS

ALGUNOS
COMPONENTES
PUEDEN ESTAR
AL REVES!



ENTONCES **EL CIRCUITO FUNCIONARA!**
ESTO ES PORQUE LA PLACA CONECTA TODO LO QUE DEBERÍA
ESTAR CONECTADO, Y NADA DE LO QUE NO DEBERÍA ESTAR
CONECTADO.

HAGAMOS NUESTRA PRIMER
CONEXION DE ESTAÑO!



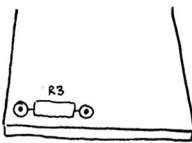
EMPEZAREMOS CON UNA RESISTENCIA.



LAS RESISTENCIAS TIENEN DOS TERMINALES Y (A DIFERENCIA DE ALGUNOS COMPONENTES COMO LOS DIODOS, QUE TIENEN UN "MAS" EN UN LADO Y UN "MENOS" EN OTRO) PUEDEN SER UBICADAS EN SUS ISLAS EN CUALQUIER DIRECCIÓN.



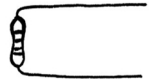
LAS PLAQUETAS USUALMENTE TIENEN MARCAS PARA MOSTRAR DÓNDE VA CADA COMPONENTE (Y SI LA ORIENTACIÓN IMPORTA, LA PLACA USUALMENTE TIENE UNA FORMA DE INDICARLO).



COMO LA PALABRA "RESISTENCIA" EMPIEZA CON LA LETRA "R", LA PLACA USUALMENTE MARCA DONDE SE UBICAN LAS RESISTENCIAS CON UNA "R", SEGUIDO DEL NÚMERO DE RESISTENCIA, COMO POR EJEMPLO "R3".

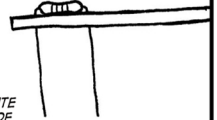
ENTONCES, PARA SOLDAR LA RESISTENCIA, COMIENZAS ENCONTRANDO EL VALOR CORRECTO DE RESISTENCIA A PARTIR DE LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO.

LUEGO DOBLA LOS DOS TERMINALES DE LA RESISTENCIA A LO ANCHO DEL COMPONENTE DE ESTA MANERA:



LUEGO, UBICA LAS DOS ISLAS EN LA PLACA PARA LOS TERMINALES DE ESTA RESISTENCIA.

PASA LOS TERMINALES DE LA RESISTENCIA POR LAS ISLAS HASTA QUE LA RESISTENCIA QUEDE APOYADA HORIZONTALMENTE EN LA PLACA

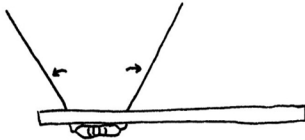


(ALGUNAS VECES NECESITARÁS SACUDIR Y TIRONEAR GENTILMENTE LOS TERMINALES DESDE ABAJO DE LA PLACA PARA LOGRARLO).

EN LA MAYORÍA DE LAS PLACAS, TODOS LOS COMPONENTES SON COLOCADOS A TRAVÉS DE LAS ISLAS EN EL LADO IMPRESO DE LA PLACA (AL CUAL LLAMAMOS PARTE SUPERIOR DE LA PLACA), Y SOLDAREMOS TODAS LAS ISLAS EN LA PARTE INFERIOR DE LA PLACA.

LUEGO TIENES QUE DAR VUELTA LA PLACA PARA SOLDAR LAS DOS ISLAS.

MIENTRAS DAS VUELTA LA PLACA, TENDRÁS QUE SUJETAR LA RESISTENCIA CON TU DEDO PARA QUE ESTA NO SE CAIGA DE LA PLACA.

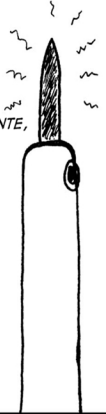


LUEGO DOBLA LOS TERMINALES DE LA RESISTENCIA HACIA AFUERA COMO A 45 GRADOS ASI EL COMPONENTE NO SE CAERÁ MIENTRAS LO SUELDAS EN SU LUGAR.

LISTO? GENIAL!

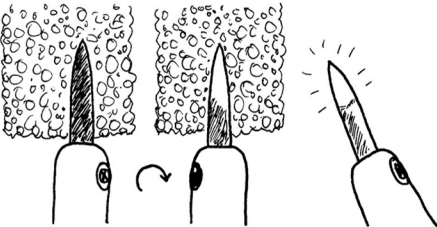
COMO DIJE ANTES, LOS SOLDADORES SE CALIENTAN LO SUFICIENTE COMO PARA DERRETIR METAL.

ESO SIGNIFICA QUE LAS PUNTAS SE CALIENTAN LO SUFICIENTE COMO PARA OXIDARSE RÁPIDAMENTE, LO QUE BÁSICAMENTE SIGNIFICA QUE SE ENSUCIAN SOLO DE ESTAR AL AIRE!



LOS ÓXIDOS SON AISLANTES DEL CALOR, ASI QUE QUEREMOS LIMPIARLOS DE LA PUNTA ANTES DE CADA CONEXIÓN DE ESTAÑO PARA QUE EL CALOR FLUYA CORRECTAMENTE Y PODAMOS HACER BUENAS CONEXIONES DE ESTAÑO.

ES POR ESTO QUE TENEMOS UNA ESPONJA HÚMEDA: PARA LIMPIAR LOS ÓXIDOS DE LA PUNTA. SOLO RASPA LA PUNTA A TRAVÉS DE LA ESPONJA SUAVEMENTE, LUEGO ROTA EL SOLDADOR Y RASPA SUAVEMENTE A TRAVÉS DE LA ESPONJA NUEVAMENTE.



ESTO DEBERÍA DEJAR LA PUNTA PLATEADA Y ALGO BRILLANTE - LISTO PARA SOLDAR. RECUERDA LIMPIAR ASI LA PUNTA ANTES DE CADA CONEXIÓN QUE HAGAS - LAS PUNTAS SE OXIDAN RÁPIDAMENTE! SI LA PUNTA ESTÁ BONITA, PLATEADA Y BRILLANTE, TU PUEDES HACER BUENAS CONEXIONES.

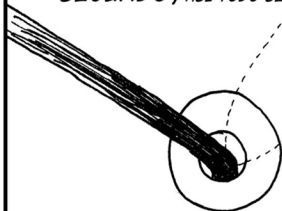
ES TIEMPO DE SOLDAR!

SOSTÉN EL SOLDADOR CON TU MANO DOMINANTE COMO LO HARÍAS PARA SOSTENER UN LÁPIZ.



SOSTEN EL ESTAÑO CON TU OTRA MANO.

TOCA CON LA PUNTA LIMPIA TANTO LA ISLA COMO EN EL TERMINAL DEL COMPONENTE QUE QUIERES SOLDAR. MANTENLO AHÍ AL REDEDOR DE 1 SEGUNDO, ASÍ TODO SE CALIENTA CORRECTAMENTE.

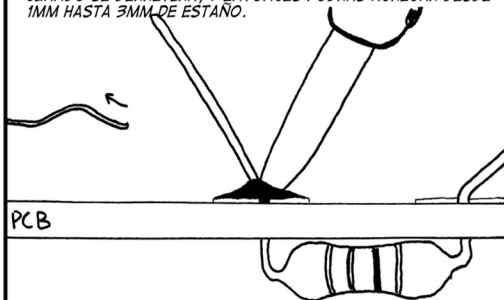


LUEGO AGREGA DE 1MM A 3MM DE ESTAÑO BAJO LA PUNTA.

PCB

NO LO AGREGUES SOBRE LA PUNTA, PUES ESO DERRITE ESTAÑO SOLO EN LA PUNTA, DONDE NO SIRVE PARA NADA. QUEREMOS QUE EL ESTAÑO FLUYA BIEN AL REDEDOR DEL TERMINAL Y DE LA ISLA PARA REALIZAR UNA BUENA CONEXION.

EL ESTAÑO NO SE DERRITIRÁ HASTA QUE TOQUE LA PUNTA CALIENTE DEL SOLDADOR, PERO UNA VEZ QUE LO HAGA, AHÍ ES CUANDO SE DERRITIRÁ, Y ENTONCES PODRÁS AGREGAR DESDE 1MM HASTA 3MM DE ESTAÑO.



PCB

ENTONCES, RETIRA EL ESTAÑO.

PERO- Y ESTO ES MUY IMPORTANTE - DEJA LA PUNTA DEL SOLDADOR EN LA ISLA Y TERMINAL POR AL REDEDOR DE 1 SEGUNDO MÁS PUES LE TOMA UN TIEMPO AL ESTAÑO PARA FLUIR AL REDEDOR DE LA ISLA Y EL TERMINAL, Y SOLO FLUIRÁ ESTANDO CALIENTE.

PCB

LUEGO RETIRA EL SOLDADOR, Y OBSERVA TU PERFECTA CONEXION DE ESTAÑO! ¿VES QUE FÁCIL ES?

TEN EN CUENTA QUE EL ESTAÑO SE ENFRÍA Y ENDURECE MUY RÁPIDAMENTE. SOLO LE TOMA AL REDEDOR DE UN SEGUNDO. Y LUEGO ESTÁS LISTO PARA TU PRÓXIMA CONEXION DE ESTAÑO.

ESE HUMO QUE VES CUANDO EL ESTAÑO QUE CONTIENE PLOMO SE DERRITE, ES RESINA VAPORIZÁNDOSE.

CONTIENE ALGUNOS QUÍMICOS QUE NO SON BUENOS PARA TI, ASÍ QUE TRATA DE NO RESPIRARLO!

PUEDES SOPLAR SUAVEMENTE A LA CONECCION CUANDO SUELDAS PARA MANTENER EL HUMO LEJOS DE TUS PULMONES.

SI USAS ESTAÑO LIBRE DE PLOMO, ENTONCES EL HUMO ES REALMENTE REPLUGNANTE, ASÍ QUE ÚSALO EN UNA HABITACIÓN VENTILADA, Y POR FAVOR INTENTA NO RESPIRAR EL HUMO MIENTRAS ESTÁS SOLDANDO.

PON EL SOLDADOR DE NUEVO EN SU SOPORTE MIENTRAS NO LO ESTÁS USANDO.



EL SOPORTE MANTIENE AL SOLDADOR EN FORMA SEGURA SOBRE LA MESA. LA MAYORÍA DE LA GENTE CONCUERDA EN QUE NO CONVIENE APOYARLO EN SU REGAZO!

EHEMOS UN VISTAZO A QUE
HACE UNA BUENA CONEXION
DE ESTAÑO.

PUEDES IDENTIFICAR UNA
BUENA CONEXION DE ESTAÑO
PORQUE EL ESTAÑO
CUBRE TOTALMENTE LA
ISLA Y RODEA EL
TERMINAL.

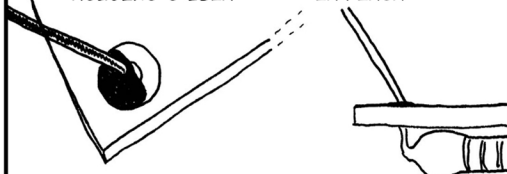
ADemás, EL
ESTAÑO
FORMA UN
PEQUEÑO
BULTO.



SI TU PUEDES VER
ALGO DEL
AGUJERO O ISLA

O SI

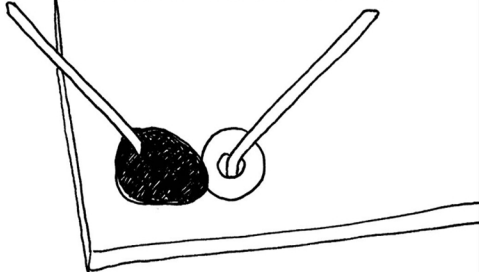
EL ESTAÑO
ESTÁ PLANO SOBRE
LA PLACA



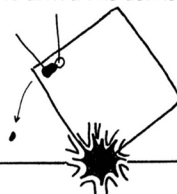
ENTONCES NO PUSISTE SUFICIENTE ESTAÑO
Y ENTONCES PUEDE NO HABER UNA
CONEXION DONDE LA NECESITAMOS.

SI ES ASÍ, NO HAY PROBLEMA - SÓLO REPITE EL PROCEDIMIENTO
(LIMPIA LA PUNTA, TOCA CON LA PUNTA 1 SEGUNDO EN LA ISLA Y EL
TERMINAL, Y AGREGA DE 1MM A 3MM DE ESTAÑO, QUITA EL ESTAÑO,
MANTEN LA PUNTA ALLÍ POR 1 SEGUNDO MÁS, Y LUEGO RETÍRALA),
Y DEBERÍA ESTAR TODO PERFECTAMENTE BIEN.

SI HAY DEMASIADO ESTAÑO, SIGNIFICA
QUE PUSISTE TANTO ESTAÑO QUE HAY UNA BOLA
DE ESTAÑO EN LA ISLA QUE ES LO SUFICIENTEMENTE
GRANDE COMO PARA TAMBIÉN TOCAR OTRA ISLA,
CREANDO UNA CONEXION DONDE NO
DEBERÍA HABER UNA. ESTO PUEDE PASAR.



SI TE PASA ESO, NO HAY PROBLEMA!
SÓLO LIMPIA LA PUNTA, Y MANTENLA EN LA
BOLA DE ESTAÑO ENTRE LAS ISLAS POR 1 SEGUNDO



LUEGO GOLPEA LA PLACA CONTRA TU MESA DE TRABAJO
PARA HACER CAER EL EXCESO DE ESTAÑO DERRETIDO EN ELLA.

LAS CONEXIONES DEBERÍAN ENTONCES ESTAR BIEN
(AUNQUE PUEDES LLEGAR A NECESITAR RASPAR
CUALQUIER EXCESO DE LA PLACA, LO CUAL PUEDES
HACER USUALMENTE CON TU LÍNA)

TAL VEZ DEBAS
USAR ANTEOJOS
DE SEGURIDAD!



ENTRE DEMASIADO Y MUY
POCO ESTAÑO TIENES UN
MONTÓN DE MARGEN.
ESTA ES UNA DE LAS RAZONES
POR LAS QUE SOLDAR ES FÁCIL.

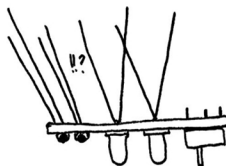


AMBAS
BUENAS!

BUENAS
TAMBIÉN!

ALGUNAS PERSONAS PREFIEREN SOLDAR DESPUES DE
HABER AGREGADO UN MONTÓN DE COMPONENTES A LA PLACA.

YO PREFIERO AGREGAR Y SOLDAR SÓLO UN
COMPONENTE A LA VEZ. ME RESULTA MÁS
FÁCIL YA QUE NO HAY TANTOS TERMINALES QUE SE
INTERPONGAN EN EL CAMINO DE MI SOLDADOR.



ADemás, SI AGREGO MAS DE UN COMPONENTE A LA PLACA
A VECES OLVIDO SOLDAR UNA ISLA, YA QUE NO ES TAN
FÁCIL (COMO PENSARÍAS QUE SERÍA) PODER VER CUALES
CONEXIONES ESTÁN SOLDADAS.

LUEGO DE SOLDAR TODAS LOS TERMINALES DE LOS COMPONENTES, ES TIEMPO DE CORTAR EL EXCESO DE LOS TERMINALES.

ESTO DEBE HACERSE PARA ASEGURARSE DE QUE ÉSTOS NO SE DOBLAN Y HAGAN UN CORTOCIRCUITO AL TOCAR OTRO TERMINAL O ISLA.



SI ESTO SUCEDIERA, ENTONCES HABRÍA UNA CONEXIÓN ALLÍ DONDE NO QUEREMOS QUE LA HAYA.

PARA CORTAR EL TERMINAL, USAREMOS UN PEQUEÑO ALICATE PARA ALAMBRE UN LADO TIENE BORDES DE CORTE PLANOS, Y EL OTRO LADO TIENE UNA RANLURA PROFUNDA.

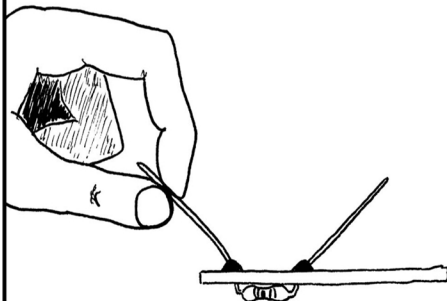


COLOCA EL BORDE PLANO HACIA ABAJO, PARALELO A LA PLACA, JUSTO EN EL EXTREMO DEL BULTO DE ESTAÑO. PRESIONA EL ALICATE, Y EL BORDE DE CORTE SE CERRARÁ DE GOLPE.

ESTO CONVERTIRÁ AL TERMINAL EN UN PROYECTIL QUE TE DARÁ DIRECTAMENTE EN EL OJO!



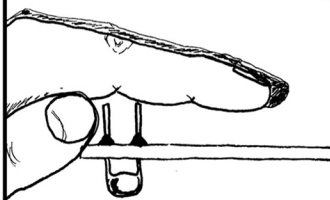
TIP DE SEGURIDAD #3 (DE 3): SIEMPRE SUJETA EL TERMINAL QUE ESTAS CORTANDO CON UNA MANO, MIENTRAS LO CORTAS CON LA OTRA.



SI EL EXCESO DE TERMINAL ES DEMASIADO CORTO PARA SUJETARLO (PERO SUFICIENTEMENTE LARGO PARA HACER UN CORTOCIRCUITO), ENTONCES POSICIONA ALICATE, PON TU MANO SOBRE EL TERMINAL,

Y LUEGO APRIETA EL ALICATE.

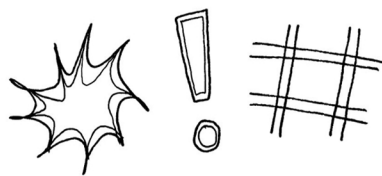
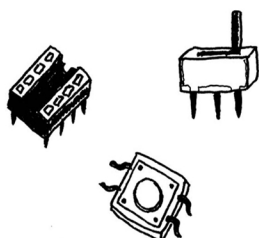
ESTO EVITARÁ QUE EL EXCESO DEL TERMINAL LE PEGUE EN EL OJO A ALGUIEN (O HACER UN CORTO EN ALGUNA PARTE DE TU PROYECTO).



TAMBIEN DEBERÍAS USAR ANTEOJOS DE SEGURIDAD!

SI HACES SIEMPRE ESTO, ESTARÁS SIEMPRE A SALVO.

LOS TERMINALES QUE YA SON MUY CORTOS, TALES COMO ZÓCALOS, NO NECESITAN SER CORTADOS - YA TIENEN TERMINALES DEMASIADO CORTOS COMO PARA DOBLARSE Y HACER CORTOCIRCUITOS.



SI COMETES UN ERROR, ESTÁ TOTALMENTE BIEN. TODOS LOS ERRORES PUEDEN REPARARSE (AUNQUE ALGUNOS MAS FÁCILMENTE QUE OTROS).

Y COMETIENDO ERRORES ES COMO APRENDAMOS A SER MEJORES EN TODO LO QUE HACEMOS.

AUNQUE SOLDAR ES FÁCIL, DESOLDAR REQUIERE DE MUCHA PRÁCTICA. Y SI COMETES UN ERROR, TENDRÁS ALGO DE PRÁCTICA!

MIENTRAS MÁS SUELDES, OBTENDRÁS MUCHAS TÉCNICAS Y TRUCOS QUE HARÁN QUE SOLDAR SEA MUCHO MÁS FÁCIL.

PERO YA ESTÁS TOTALMENTE LISTO PARA SOLDAR CASI CUALQUIER COSA!

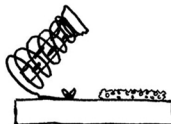


SI TE GUSTA SOLDAR, Y QUIERES SOLDAR BIEN, TENDRÁS QUE COMPRARTE BUENAS HERRAMIENTAS. PERO NO NECESITAS GASTAR MUCHÍSIMO DINERO PARA ELLO.



PUEDES COMPRAR UN SOLDADOR DECENTE (TIENEN LA FORMA DE UN LAPIZ GRUESO Y LARGO) POR APROXIMADAMENTE US\$15

NECESITARÁS UNA BASE PARA SOLDADOR QUE TENGA UNA ESPONJA HÚMEDA, LO QUE TE COSTARÁ AL REDEDOR DE US\$6



SI TE QUIERES DAR EL GUSTO, O CREES QUE VAS A SOLDAR MUCHO, O SOLDAR UN MONTÓN DE COSAS PEQUEÑAS

PUEDES COMPRAR UNA DECENTE ESTACIÓN DE SOLDADO, COMPLETA CON SOPORTE Y ESPONJA POR AL REDEDOR DE US\$60



LUEGO NECESITARÁS UN BUEN ALICATE, POR OTROS US\$6

COMPRÁ UNA LIBRA (O ROLLO DE 500G) DE UN BUEN ESTAÑO POR APROX. US\$35 Y ESTARÁS ABASTECIDO PARA AÑOS DE SATISFACTORIAS SOLDADURAS.



SI NO LO CONSEGUIES, TE RECOMIENDO 60/40 ESTAÑO/PLOMO CON NÚCLEO DE RESINA (COMO MENCIONÉ ANTES, EL ESTAÑO LIBRE DE PLOMO FUNCIONARÁ BIEN, PERO NO ES FÁCIL DE USAR).

REALMENTE NO NECESITAS MÁS

PERO PODRÍAS TENER UNA PINZA DE PUNTAS LARGAS (APROX. US\$6) Y PELACABLES (APROX. US\$10). (Y LOS ANTEOJOS DE SEGURIDAD PUEDEN COMPRARSE POR US\$2.)



DISTRIBUYE AMPLIAMENTE!

DISFRUTA!

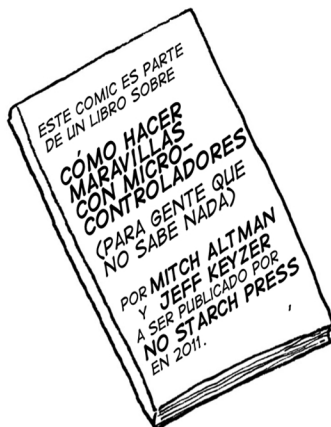
NARRADO POR MITCH ALTMAN
[HTTP://CORNFIELDELECTRONICS.COM](http://cornfieldelectronics.com)

ADAPTACION A COMIC POR ANDIE NORDGREN
[HTTP://LOG.ANDIE.SE](http://log.andie.se)

EDITADO POR JEFF KEYZER
[HTTP://MIGHTYOHM.COM](http://mightyohm.com)

TRADUCIDO AL ESPAÑOL POR SEBASTIAN GAJATE
[HTTP://SBTIEN.COM.AR](http://sbtien.com.ar)

TRADÚCELO, ÚSALO, DISTRIBÚYELO, COLOREÁLO, ENSEÑA CON EL!



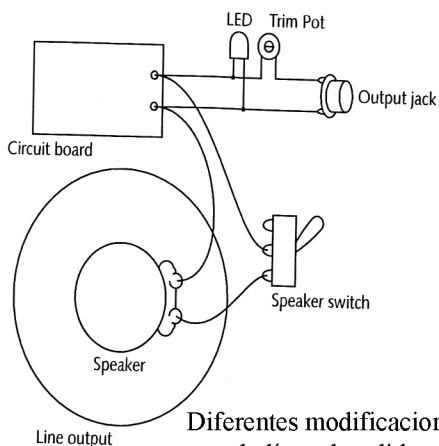
Tras la clase de iniciación incluida en la anterior versión, hemos creído interesante compartir algunos trucos para implementar en tus proyectos y así ampliar versatilidad, multiplicando sus funciones. Gracias al maestro y pionero en la técnica Reed Ghazala todas estas modificaciones se pueden encontrar a través de su libro "Build your own Alien Instruments"

AÑADIR UNA CANAL DE SALIDA

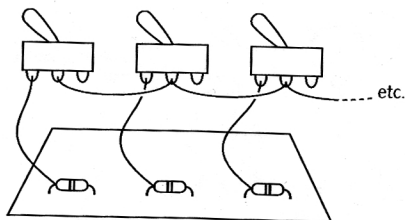
Si deseamos añadir un conector de salida para poder amplificar la señal del dispositivo, fíjate de donde salen los 2 cables de la placa que van directos al pequeño altavoz. Suelda un conector jack a los mismos puntos, y la señal de salida ya tendrá un nuevo recorrido. Si quieres conmutar la salida por speaker o por línea, añade un switch tal como se indica en el esquema y al accionarlo la señal irá hacia el speaker o el jack que acabamos de soldar. Para acabar de tunearlo, podemos añadir un led que parpadeará según la señal de onda que reciba, recuerda que los leds tienen polaridad y hay que conectarlos correctamente, pata larga +, pata corta-. Si ves que la señal por línea lleva tralla, añade un potenciómetro trim para regular la intensidad de la señal y conseguir el volumen de salida deseado.

1 POR "X" / "X" POR "X"

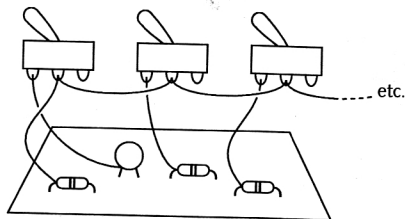
Estas 2 modificaciones, son bends clásicos de Reed Ghazala. Consisten en ir encaminando la señal (normalmente la +) entre switches o conmutadores, en su pata central y a la vez cada uno de ellos conectarlos a componentes que lleve nuestro circuito como resistencias o condensadores. De esta forma conseguiremos múltiples variaciones del tono de la señal de salida. Nos puede ser útil para la elaboración de ritmos. Recuerda que el Circuit Bending es una técnica aleatoria. Ves probando hasta conseguir los tonos y funciones deseadas.



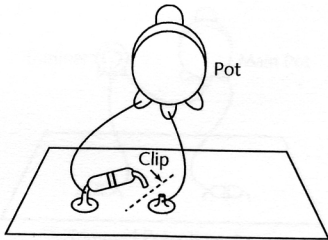
Diferentes modificaciones para la línea de salida



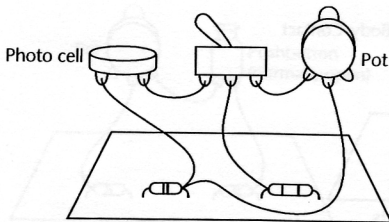
Ejemplo de X por X



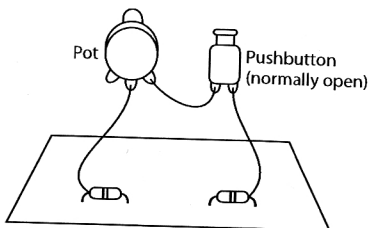
Ejemplo de 1 por X



Añadiendo pitch a la señal de audio



Conmutar 2 sonidos



disparo de señal

Este es otro de los bends clásicos aplicables a la mayoría de dispositivos. Se trata de alterar el valor de la resistencia (por donde fluye la señal de audio), para conseguir el efecto “pitch” y así podremos acelerar y ralentizar el tono de señal de audio. Para ello deberemos localizar las resistencias que se encuentran en el circuito. Con el juguete encendido y emitiendo sonidos, nos humedecemos los dedos y tocamos suavemente los puntos de conexión donde están colocadas las resistencias. En teoría al tocar alguna de ellas, deberíamos apreciar un cambio sustancial en la velocidad de la señal de audio. Una vez localizada la resistencia que nos interesa, la reemplazaremos por un potenciómetro de igual o mayor valor, que la resistencia que vamos a sustituir.

CONMUTAR 2 SONIDOS

Los interruptores o conmutadores (switch) siempre nos pueden ser útiles para abrir y/o cerrar vías de acceso al flujo de corriente. Hasta ahora casi siempre utilizábamos 2 de las 3 patitas del switch, como por ejemplo para encender o apagar un dispositivo, conectando la pata central, y la de un extremo u otro del interruptor. Si queremos utilizar las 3 patitas para conmutar 2 tonos de frecuencia o sonidos diferentes conectaremos la pata central a un punto donde lleve señal y dirigirla hacia la izquierda o derecha conectando nuevos componentes a ambas patas como se muestra en el esquema, para el ejemplo se ha utilizado una LDR (fotoreistencia) y un potenciómetro los 2 son resistencias variables, accionando el interruptor, alteraremos el sonido, o bien mediante el knob (pote) o por la intensidad de luz (LDR) pero también puedes utilizar un body contact para que nosotras hagamos de resistencia y formemos parte del circuito, o un boton de pulsación (Push button)

DISPARAR LA SEÑAL

Si conectamos un pote y un botón de pulsación conseguimos al mismo tiempo, que podemos modular el tono gracias al potenciómetro y a la vez, cortar el flujo de corriente mediante el botón de pulsación. Con esta opción se pueden crear unos ritmos muy interesantes.



THE INFAMOUS CRACKLE BOX



La leyenda cuenta, que la inspiración para crear este dispositivo, surgió cuando el adolescente Michael Waisvisz , a mediados de los 60, le quería enseñar a su padre los sonidos que extraía manipulando la placa de circuito impreso de su receptor de radio de onda corta enchufado a la corriente. La descarga eléctrica que sufrió fue tal, que una vez recuperado del electroshock, y en plena iluminación, tuvo la idea de crear un dispositivo, en el que el propio cuerpo humano hiciera de resistencia y formara parte también del circuito del dispositivo, pero, sin correr ningún riesgo eléctrico. Después de construir numerosos sintetizadores e instrumentos de todo tipo manipulables por teclado o al tacto, en 1975 Michael Waisvisz , años después de que tuviera esa mala experiencia eléctrica, se puso a trabajar con ingenieros de los laboratorios STEIN de Holanda, un equipo de investigación sonora con base en Amsterdam, para desarrollar un dispositivo portátil , del cual se llegaron a comercializar miles de unidades en todo el mundo. Y así nació el Crackle Box. Muchos compositores habían utilizado instrumentos de control táctil o como controladores de otros sintetizadores a mediados de los años 60 y principios de los 70, pero el Crackle Box fue uno de los primeros dispositivos sonoros en los que el tacto con la usuaria alteraba los sonidos y se convertía en el componente variable estrella en todo el circuito del generador de sonido, obteniendo sonidos únicos dependiendo quien lo manipulara. Se hizo muy popular en performances, tanto a nivel musical como teatral

El principio activo de este sinte, es la amplificación (Un pequeño chip que tenga función de Op/Amp nos servirá) algunos transistores y el feedback, ya que la combinación de elementos mas nuestra resistencia corporal y algunos condensadores harán que se convierta en una autentica e infame caja de crujidos.

En este artículo te mostraremos 2 diferentes esquemas hechos con componentes distintos, pero ambos nos darán muy buen resultado a muy bajo coste. Otra opción podría ser ,aprovechar un circuito de otro dispositivo que funcione y tenga los mismos componentes o componentes parecidos, como podría ser, por ejemplo, un pequeño receptor de radio AM/FM a pilas. Con esta configuración se realizó el 1er taller , en el que se pedía a las participantes que como requisito llevaran consigo un receptor de radio. Quien no tiene una radio vieja en casa ? . o puede comprarla por un precio accesible a cualquier bolsillo?. Ahora vas a tener la oportunidad de saber como hacerlo.

MUY IMPORTANTE ;!!!

NUNCA HAGAS ESTO, CON LA RADIO ENCHUFADA A LA CORRIENTE, HAZLO UNICAMENTE CON LA RADIO FUNCIONANDO A PILAS



PSEUDO CRACKLE BOX a partir de un pequeño receptor de radio.

Lo primero que tendremos que hacer es conseguir un receptor de radio AM/FM que funcione a pilas. Con un pequeño destornillador, abrimos la caja, destapando, quedándonos con la placa del circuito impreso al descubierto. Debemos tener acceso a donde se encuentran todos los puntos de soldadura. Dependiendo de la marca del fabricante puede que la placa esté orientada en sentido contrario, en ese caso,

destornillamos la placa de la caja, y con cuidado le damos la vuelta para tener acceso al lado de las soldaduras fácilmente. Una vez realizado este paso. Ponemos las pilas, encendemos el receptor y giramos el dial hacia un punto donde no se sintonize ninguna emisora, en realidad puede funcionar con un dial seleccionado en cualquier punto, pero para resultados con sonidos más nitidos, gira tu dial hacia donde solo escuches el típico sssshhhhhhhhhhhhh.

El exorcismo empieza y para ello nuestro objetivo será liberar al dispositivo, de todas las Emisoras Comerciales que puede sintonizar y se encuentran en su interior. Con la placa al descubierto nos humedecemos ambas manos y empezamos a toquetear la placa aleatoriamente hasta que demos con un punto en el que se podrá apreciar un sustancial cambio de tono. Es importante que tengamos nuestros dedos mojados, para encontrar los puntos calientes. Increíble como grita No... Bien. Los demonios empiezan a salir de las entrañas.

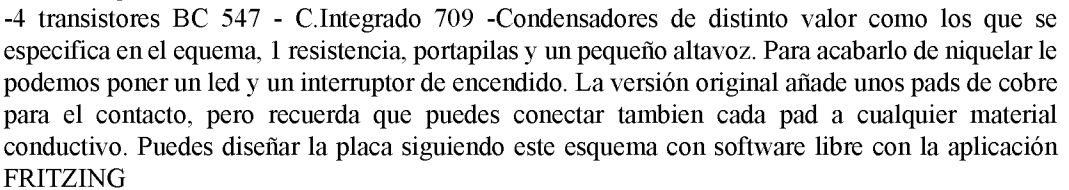
Como observarás, hay diferentes puntos, que nos proporcionan frecuencias sonoras diferentes.

Marca cada punto que te produzca buenas sensaciones, y suelda un cable en cada uno de ellos, con cuidado, respetando la separación original de las soldaduras, Con unos cuantos cables pelados, y alternandolos entre si, obtendremos frecuencias interesantes similares a las que podemos escuchar con un simple sinte de 1 o 2 osciladores. Puede que si unes dos cables, la frecuencia varíe, En ese caso le puedes añadir un switch y tendrás otro control. Aparte del táctil. Así de simple..

Para optimizar el rendimiento, nosotras hemos ubicado el circuito en una caja de madera, lo que nos proporcionará una mejor acústica ante el envoltorio original de plástico del receptor de radio.

Durante el acabado final, puedes dejar la placa de circuito al descubierto, sin soldar ningún cable, para tocarla siempre con tus dedos directamente, o también puedes conectar cada cable a algún tornillo, u otro accesorio de material conductivo que nos sea fácil de atornillar en la carcasa. Y de esta forma una vez montada, cuando manipulemos cada punta de tornillos previamente conectada con cada cable, los sonidos empezaran a mutar. (Usa tu imaginación)

THE ORIGINAL CRACKLE BOX

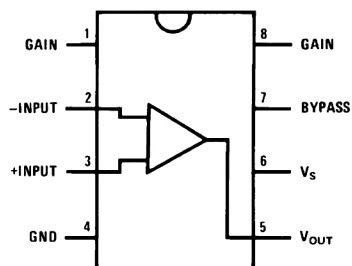


THE CRACKLE BOX CLONE

30



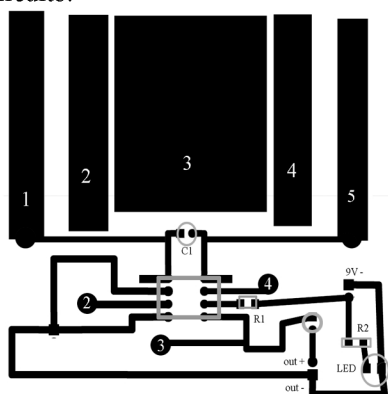
Algunxs alumnxs que han participado en residencias han publicado los esquemas y diseños de PCB que no te será difícil encontrar con Duck Duck Go. Pero la idea es súper simple, una pequeña caja de Madera



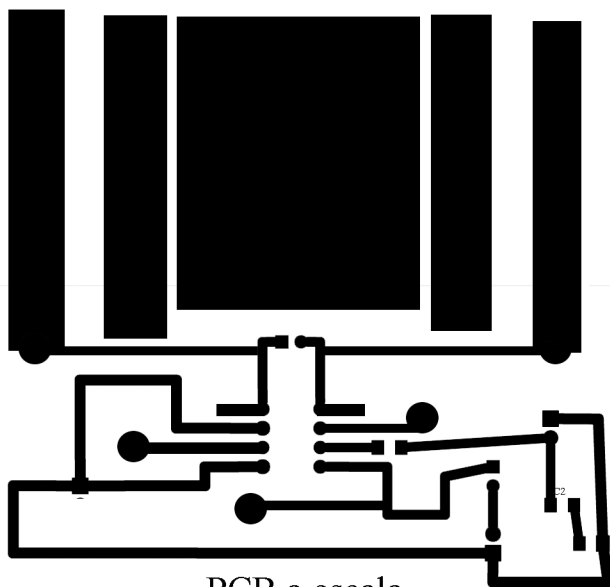
Este es el diagrama interno de este chip. Pronto nos vamos a familiarizar con él, ya que este integrado aparece en numerosos circuitos de amplificación y también de pedales de FX de distorsión. Mas adelante hay publicado otro esquema para amplificar piezoeléctricos o micros de contacto pero de momento ahí te pasamos la receta para construir este clon de Crackle Box.

Ingredientes: C.Integrado LM386 , Led, C1-10MicroFarad C2-220MicroFarad, R1 10 Ohmios, R2 10 K , Altavoz, y portapilas de 9v. Entre el portapilas y el circuito puedes conectar un switch de encendido.

Si quieres hacerte la placa, aqui te mostramos un diseño que hemos hecho, el cual, puedes utilizar ya que está impreso a tamaño original. En el otro gráfico verás donde va ubicado cada componente. Las franjas superiores equivalen a cada touch pad, o punto de contacto. Si te fijas los touch pads 1 y 5 ya están conectados al circuito, nos faltará hacer puentes con un trozo de cable que los deberemos soldar entre los números indicados de cada touch pad y los que salen del circuito.



crackle clon parts

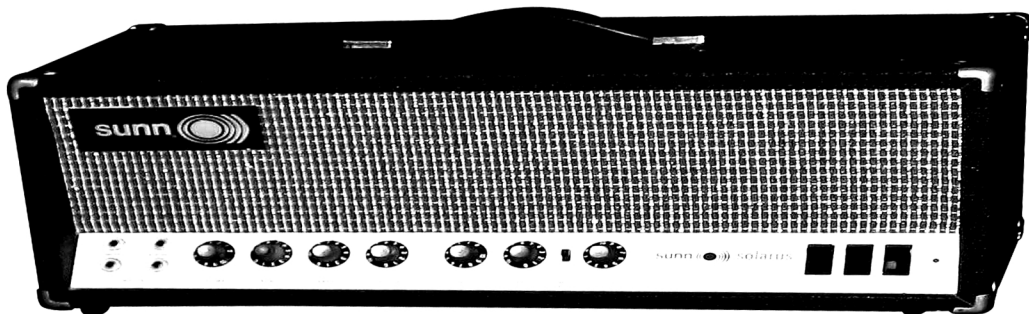


PCB a escala,

Ya ves, el presupuesto para materializar este proyecto es inferior a 5 eu. Lo que más te va a costar va a ser el portapilas y el trozo de cobre donde hacer la placa

Si vas a utilizar la técnica de planchado en papel fotográfico para hacer la placa ,recuerda voltear el diseño horizontalmente, si vas a imprimir con serigrafía, el diseño está listo para insolar y soldar los componente sobre el cobre tal como se indica en el gráfico de las partes.





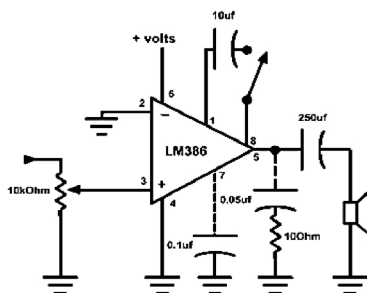
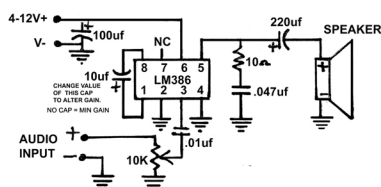
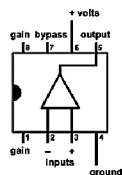
CONSTRUYE TU PROPIO AMPLI

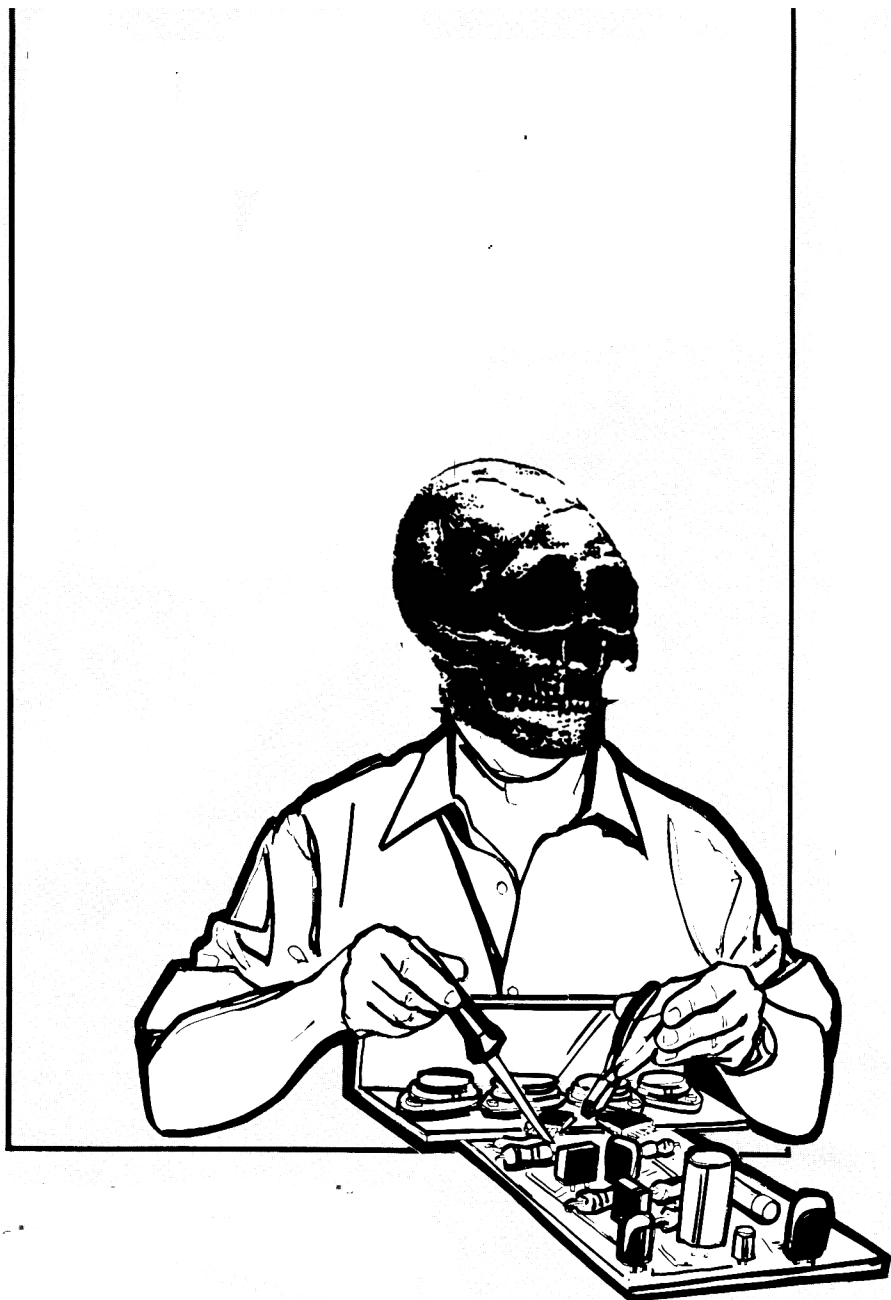
En Internet hay infinidad de sitios donde comercializan kits con componentes electrónicos para la construcción de múltiples proyectos, a precios relativamente baratos, pero si tu presupuesto no te llega, te enseñamos la forma de cómo hacerlo con el añadido de que adquirirás practica en soldado. El chip desde donde girará todo el circuito es el Circuito Integrado LM 386, del que ya hemos hablado anteriormente en otro capítulo. Este chip combinado con algunos componentes y de una forma muy fácil de configurar, puede convertirse en un mini amplificador con resultados más que decentes. Este chip también es el corazón de muchos amplis de baja potencia y lo podemos encontrar también en la construcción de algún sinte y en algún pedal de fx. La configuración básica podría ser como la que te mostramos en el esquema, y nos proporcionará un tono de ganancia de 20, lo cual, puede reproducir a un buen volumen la señal de un reproductor de CD, la señal de tu ordenador o incluso la de algún sinte que te hayas construido. Añadiendo un condensador de 10 micro Faraday entre los pines 1 y 8 la ganancia pasará de 20 a 200, lo cual es perfecto para amplificar señales de micros de contacto y de baja impedancia. Puedes añadir un switch para activar o desactivar el condensador y así tendrás dos tonos diferentes de ganancia dependiendo de la amplificación que necesita la señal de entrada.

El polo + de la batería entra por el pin 6 del chip y el - por el 4. Añade otro switch entre la batería y el integrado, para encendido y apagado del dispositivo. El pin 1 se puede conectar también a la tierra, y la señal de entrada entra por el pin 3, ahí deberemos soldar el + de un Jack hembra y el negativo a tierra, y ya tendríamos puerta de entrada.. si añadimos un pote de 10K entre el Jack de entrada y el chip ya tendremos un knob para controlar el volumen.

Este pequeño ampli proporciona $\frac{1}{4}$ de W, y nos puede ser de utilidad para amplificar altavoces y auriculares.. Funciona perfectamente con una batería de 9V.

Nosotras como le hemos sacado mayor utilidad es para amplificar la señal de micros de contacto o piezoeléctricos ya que produce señales de salida con tralla pudiendo controlar mejor el feedback provocado al subir volumen desde el mixer.



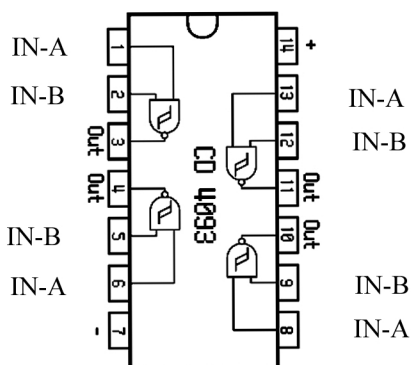


CONSTRUYE TU 1er OSCILADOR

En la primera versión del zine, publicamos unos apuntes que se tomaron durante un taller en el que se trabajaba con el chip 4093. Después de casi 3 años experimentando con él hemos conseguido desarrollar un dispositivo compuesto por 2 de estos chips, donde todos los osciladores (8 en total) pueden modular entre si. El resultado, un dispositivo compuesto por 8 osciladores con canal de entrada y salida, donde el 1º manda sobre los 7 restantes y nos permite crear ritmos y patrones de distinta modulación. Si al resultado final añadimos algunas modificaciones clásicas del Circuit Bending ampliamos notablemente las posibilidades. Con este pequeño tutorial te explicamos como lo hicimos.

El IC 4093 es un chip que no presenta muchas complicaciones debido a su fácil comprensión de sus datos específicos y atributos, a pesar de esto propone muchas utilidades. El Chip se compone de cuatro bloques denominados técnicamente CMOS y están integrados dentro de su paquete. A cada bloque se le denomina puerta lógica (NAND GATES) y ahí entraríamos en el interesante y complejo mundo electrónico de las de las puertas lógicas y la álgebra de Boole. Temarios que se incluyen en los grados de Ingeniería y técnicas electrónica. Una puerta lógica, o compuerta lógica, es un dispositivo electrónico con una función booleana. Suman, multiplican, niegan o afirman, incluyen o excluyen según sus propiedades lógicas. Se pueden aplicar a tecnología electrónica, eléctrica, mecánica, hidráulica y neumática. Son circuitos de conmutación integrados en un chip. Debido a su extensa explicación en que consisten y como funcionan, sintetizaremos comentando que si tenemos para cada una, dos entradas (IN-A, IN- B) y una salida (OUT), combinando las diferentes polaridades de entrada, obtendremos diferentes polaridades de salida. El Chip se puede alimentar con tensión eléctrica entre 3 y 15 V.

Cada tipo de puerta lógica tiene una tabla de la verdad .En este caso sería la siguiente.

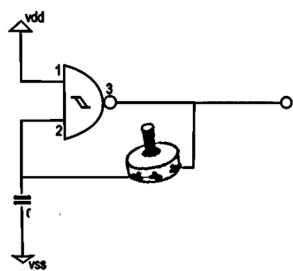


NAND GATES / PUERTAS LOGICAS NAND

A-B / OUT

+	+	-
+	-	+
-	+	+
-	-	+

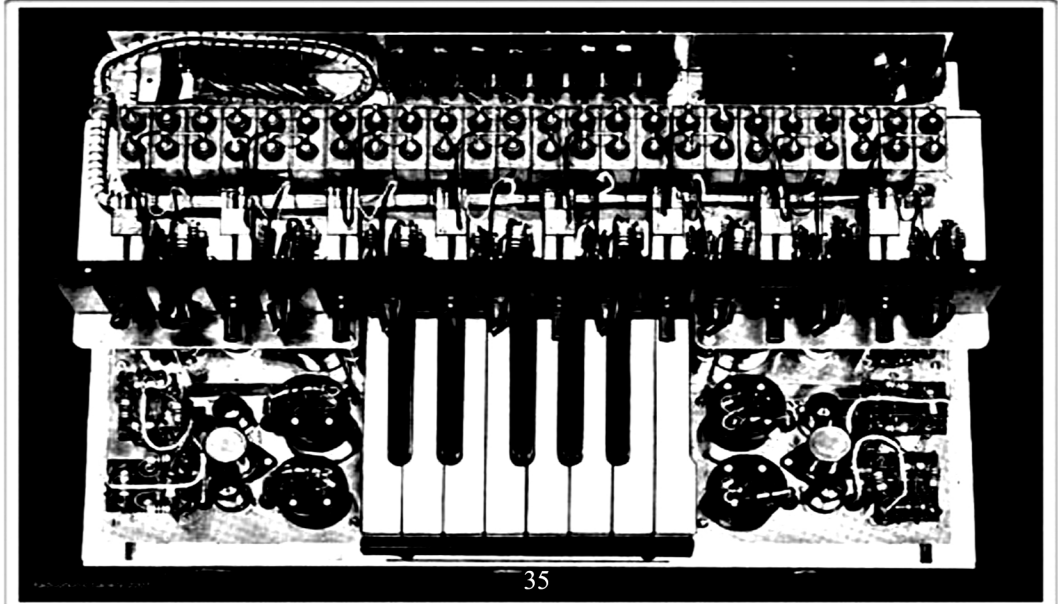
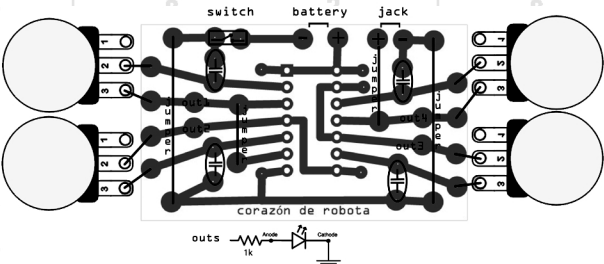
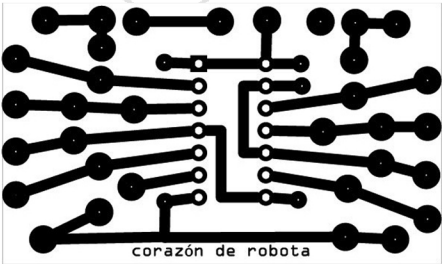
En el esquema del chip puedes observar donde están situadas cada puerta y las funciones de cada patita del chip. Podemos utilizar 1, 2, 3 o las 4 puertas lógicas del chip. Como nos interesa que cada una module entre si , conectaremos la salida de la 1ª, en la entrada de la 2ª, la salida de la 2ª en la entrada de la 3ª y así sucesivamente. Si en el circuito utilizas mas de un chip, imagina las posibilidades que tienes...



Si entre la salida y la entrada de cada una de ellas colocamos una resistencia y un condensador conseguiremos una señal de onda sonora. Si la resistencia es variable (potenciometro) podremos variar el tono y el pulso de la onda. Cambiando los valores de las resistencias y de los condensadores, obtendremos un determinado rango de frecuencias u otro

Siguiendo estas directrices y con esa configuración diseñamos un circuito que incluía 2 chips. colocando los condensadores en orden de mayor a menor valor

podremos obtener patrones rítmicos alucinantes. Para la elaboración de la placa hemos utilizado el software libre “Fritzing” y el grabado con tecnicas ancestrales de grabado en aguafuerte. La compañera Constanza Pina (<http://corazonderobota.wordpress.com> , recientemente ha liberado este diseño el cual esta listo para hacer el transfer a una placa de cobre..



URSONATE FANZINE

A estas alturas y después de 4 números publicados podríamos afirmar que URSONATE Zine es una publicación underground consolidada, que cubre sonidos experimentales y no convencionales, acompañado de interesantes textos y ensayos sobre filosofía, biología o incluso antropología. A este ensamble de páginas siempre suelen añadir material audible al respecto en formato físico o digital que tiene algún tipo de relación con material publicado. Aprovechamos la visita de Óscar Martín, uno de los editores, a nuestro mugriento estudio para conversar un poco en torno a los contenidos de la última entrega del zine. Esta conversación se grabó en radio bronka el 11 de Abril del 2016. Puedes escuchar el audio completo a través de este enlace.

http://podcast.radiobronka.info/podpress_trac/web/8790/0/ftb-20160411.mp3

Y una vez más aquí estamos con el bueno de Óscar. Que tal? Como estás?

Un placer estar por aquí de nuevo en la radio, en radio Fuck the Bastards de Radio Bronka. Siempre tramas algo, siempre hay algo interesante detrás de ti y veo que vienes a presentar un tochaco, una publicación bastante extensa. Cuéntanos... Tu mismo.

Bueno este es el numero #000000004 de URSONATE Fanzine, aunque tenga este nombre de fanzine menos el nº 0 inicial, si que agarra un formato de revista y esta nos ha salido casi el doble, como 200 páginas.

Wow.

Y bueno para la gente que no la conozca, decir que es una revista que trata de música experimental y músicas raras, improvisación y también lo que nosotros llamamos como "Culturas Aurales" que son también cosas relacionadas con el sonido pero que están en otros campos, unas veces a través de la biología, del activismo, desde la sociología e incluso desde la filosofía, y bueno nace un poco porque no había ningún tipo de publicación similar aquí en la Península Ibérica de alguna manera y la motivación era como crear un espacio donde encontrarnos. Como somos 4 gatos que estamos por Cataluña, Madrid, Galicia, País Vasco etc. y desde ahí podemos un poco intercambiar y compartir las formas de hacer, conocernos, encontrarnos...

Empezó así, liando a la gente a la que me iba encontrando para colaborar. Yo lo veo también como un proyecto así colaborativo en la que cada número pues tenemos a 40 o 50 personas que hacen que sea posible y que tire hacia adelante, sin ningún tipo de ánimo de lucro. Se vende en formato físico en papel, en este nº como ya he dicho tenemos casi 200 páginas, también se incluye una obra de Alex Mendizábal que es como un tubito que nos lo podemos meter en la boca y en el oído, se introduce en el oído y puedes escuchar los sonidos de masticación de alimentos, o de salivación, como que los amplifica. Este nº viene también con un CDR, que es la parte sonora de uno de los artículos, que se llama "Idiotas e Idiomas", trae un precio, creemos que asequible, son 10 eu.

Hombre son 200 Págs. Ahora mismo más que un fanzine estoy viendo un libro.

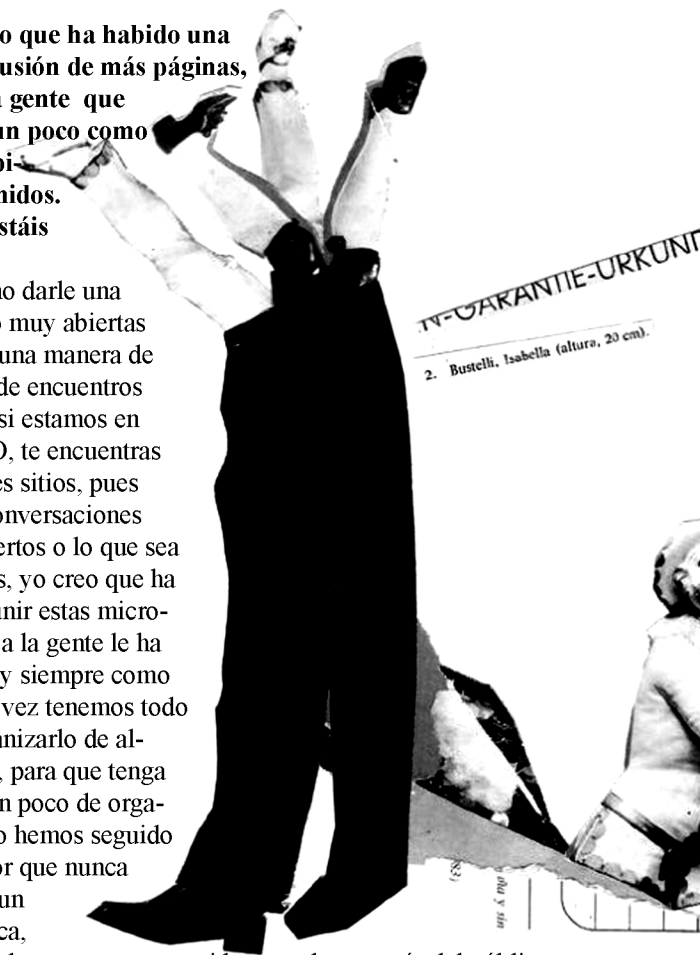
Si, un libraco ya pesado... (Risas...) Un poco lo que se saca de ahí es para financiar los próximos números, para que se vaya sosteniendo solo de alguna forma la publicación de la revista.

Desde el 1er nº hasta este, está claro que ha habido una progresión, no solamente en la inclusión de más páginas, sino también la involucración de la gente que colabora en la revista. Cuéntanos un poco como hacéis el proceso a la hora de recopilar la info y los materiales y contenidos. Supongo que no será fácil ya que estáis diseminadas por todo el territorio.

Bueno... nunca hemos intentado como darle una línea editorial, siempre hemos estado muy abiertas a lo que iba surgiendo y llegando de una manera de forma orgánica, y todo sale un poco de encuentros cuando nos movemos, a veces, pues si estamos en Bilbo con la gente de LARRASKITO, te encuentras en Madrid, en Barcelona en diferentes sitios, pues bueno van surgiendo de las típicas conversaciones cuando te echas unas birras en conciertos o lo que sea y bueno, también nos proponen cosas, yo creo que ha ayudado a ocasionar como una red, unir estas micro-comunidades y dentro de estas redes a la gente le ha dado ganas de participar y colaborar y siempre como que nos han ido llegando cosas. Una vez tenemos todo este material, lo que hacemos es organizarlo de alguna manera, como en 2 o 3 bloques, para que tenga un poco de coherencia, darle como un poco de organización. Por ejemplo en este número hemos seguido con algo que ya hicimos en el anterior que nunca habíamos hecho antes que era como un monográfico de algún o alguna música, que ya tiene sus tablas y no han llegado a ser muy conocidas para la mayoría del público. En el anterior hablábamos de Miguel Ángel Ruiz, como Orfeón Gagarin que viene de los 80, a través de músicas compuestas con sintetizadores, y toda esa primera movida de cassetes y demás, pero que sigue activo de alguna forma, y en este, por ejemplo hemos hecho un monográfico sobre la figura de Alex Mendizábal, que es un artista vasco que ahora vive en Roma, también estuvo en New York, no tiene nada grabado, y nos parecía interesante dar a conocer, rescatar un poco el trabajo de Alex .

Como un ejercicio de despolvar la memoria histórica.

Se le hace como una especie de biografía colectiva donde participa gente que lo conoce desde diferentes colaboraciones y demás, el trabajo de Alex es como muy fresco, como que realmente desafía siempre a las estructuras, los clichés de la música y genera como situaciones donde irrumpe algo sonoro que puede descolocar a la gente, tiene piezas que a mi me gustan mucho, por ejemplo una que hizo en un frontón, lo llenó de globos, y a cada uno le colocaba una bocina, e iba abriendo y cerrando y se generaba como una masa de sonido en el espacio. Luego tenía otro proyecto, que era hacer paseos en bici con varias personas, se colocaban unos altavoces



ursonate
| 0000000001

en las bicicletas, y se generaba como un espacio móvil sonoro, que se iba ecualizando con el propio espacio, luego tiene como unos conciertos debajo del agua, hechos para piscinas y cosas así. Y después de esta biografía colectiva, hemos recopilado un montón como de partituras, en realidad no son partituras, bueno él juega también con el lenguaje de la partitura. Son como dibujos, gráficos y tal, y nos parecía curioso de introducir, también hay algunos textos y demás. Luego hay otro bloque que lo hemos llamado Ondas Eléctricas y electromagnéticas, Ondas de radio y bueno aquí podemos encontrar tres artículos diferentes. Uno entre Kamen Nedev y Chinowsky Garachana, como que también nos gusta experimentar con el formato de entrevistas y tal, entonces lo que hicimos es que se entrevistaran entre ellos, tanto Kamen como Chinowsky realizan proyectos de radio, de radio libre, sobretudo en formato digital, los dos tienen como un perfil muy relacionado con el activismo, el activismo sonoro con una parte muy social y comprometida y bueno creemos que son interesantes las reflexiones que se exponen. Hablan entre otras cosas de el porqué de una radio Libre, por un lado la autonomía, la independencia para poder ser y por otra también que tenga contenidos de licencias libres. Kamen opera más desde Madrid a través de su programa de radio Self Noise de Agora Sol Radio y Chinowsky lleva adelante el proyecto de Tesla Radio desde La casa Invisible de Málaga, en la frontera Sur. Luego está un texto muy loco de Alejandra Pérez que se llama “Afecto Espectral” que tiene un poco formato de guion de cine o de teatro.

Ostia, que buen título para un artículo.

Si, tienen como un carácter de escritura experimental y habla de escritura asistida por algoritmos un poco rescata las técnicas de William Burroughs del Cut up, como forma de crear un lenguaje que de alguna manera sea capaz de crearnos cortocircuitos y sacarnos un poco del pensamiento único y bueno también de escritura asistida por sueños, es como una mezcla de una cartografía sonora, en un viaje que hizo ella a la Antártida en un buque militar, con dispositivos de captura de ondas electromagnéticas y como, estos espacios están colonizados o contaminados por las señales de ondas electromagnéticas de los dispositivos militares en toda esa zona.

Si, yo recuerdo, cuando la compañera nos visitó 6 años atrás ya nos contó una experiencia similar que tuvo en la isla Robinsón Crusoe (Chile), donde realizó grabaciones con cetáceos y demás fauna marina.

(NdE-Puedes escuchar el audio de la conversación con Alejandra y oír su proyecto sonoro El Pueblo de China a través de este vínculo. <http://podcast.radiobronka.info/?s=alejandra+perez>)

Luego tenemos otro bloque que lo hemos llamado “ Idiomas, Lenguajes, Silencios “ y bueno es un texto que tiene también su parte sonora que se incluye en el CDR, que es una improvisación entre Ray Brassier, Mattin, Seiji Murayama y Jean Luc Guionnet que bueno, tres de ellos son músicos de improvisación libre y Ray Brassier es filósofo. Un filósofo bastante curioso, habla de anti filosofía, su tesis se llama “Alien theory”, su discurso es así como muy sesudo, muy político también y nos habla sobretudo de la alienación, de las formas de alienación en los contextos de la sociedad actual. El texto es como una reflexión de este encuentro entre ellos para ponerse a improvisar, el filósofo al principio no sabe bien como ubicarse, decidió al final tocar la guitarra eléctrica, los otros no hacen de músicos... Hay otro texto que se llama “Ventriloquizar el Silencio” escrito por Miguel Prado, que nos habla sobre la teoría de la improvisación libre un poco ligada a conceptos políticos como el marxismo, bueno como de análisis, de cómo se pillan unos determinados roles y se reproducen unas jerarquías dentro de esta supuesta improvisación libre. Bueno ahí podéis leer un poco sobre esta tralla neuronal (Risas...). Y acaba con la sexta parte de una entrevista de Mattin a Ray Brassier (metal machine theory) que viene de una canción de Lou Reed que muy Noise no es (Risas...)

Luego hay otro bloque de otras piezas que tienen más que ver con la temporalidad, el presente, pasado, futuro, que hay también una entrevista a Alvin Lucier, que es un músico reconocido en la historia del Arte Sonoro, un artículo sobre la Cápsula del Tiempo de Andrea Zarza y una entrevista a Esther Ferrer, que es una artista vasca que lleva un montón de tiempo viviendo fuera. Viene del grupo Zack, que en los 70 eran también bastante gamberras en el contexto del “Arte”, se dedica a hacer performances y cosas así cañeras. Una tía bastante interesante, hay una entrevista que le hace Mattin e Irene Revell y también hay un texto de Esther Ferrer sobre John Cage. Y ya para acabar el bloque que siempre incluimos, que son reseñas de material sonoro tanto a nivel nacional como internacional, de libros, cine, etc.

Wow, la verdad es que está del todo completito. Ya está rulando por las calles desde hace algunos meses no ?

Si, la verdad es que nos lo hemos tomado con bastante calma con el tema de la distribución. Para este número hemos impreso 200 copias, porque también colaboró Traumaturgia que es un label Gallego que lleva Miguel Prado...

Ostia no me digas... Perdona el inciso pero sin saberlo hoy me he traído para pinchar varias cosas de Traumaturgia que conseguí hace poco.

Ah ! pues estaría bien escuchar algo.

ellos habían fabricado el CD. No lo habían sacado aún por traumaturgia y entonces nos lo ofrecieron para acompañar el Ursonate, eran 200 copias, y decidimos hacer 200 copias también del zine.

Y hasta ahora, creo que ya lo habéis presentado no? Hicisteis, si no me equivoco una presentación (Bilbao).

Si. Lo presentamos en Larraskito, un lugar muy emblemático dentro de nuestra movida. **Si, si Mítico.**

Y hace poco también lo estuvimos presentando aquí en Hangar, dentro del contexto de unas jornadas de presentaciones de un colectivo Holandés que trabaja en el campo de la performance y el audiovisual. Presentaban otro libro y está pendiente de momento una presentación en Madrid y enseguida haremos la publicación Online. Todos los números se pueden descargar en formato pdf, también los audios que acompañan los zines, podéis encontrarlos a través de ursonatefanzine.tk y bueno ahí está todo con licencias libres descargables desde archive.org.

Y puntos de venta o distribución. Donde podemos encontrarlo ?

Aquí en Barcelona de momento en Dinamo DIY espai (Risas...) y por correo tenemos que ver de incluir algún punto más pero...

Es que yo creo que con esta edición tan elegante y esta tirada, igual 200 se os van a quedar cortos, no lo se, es mi opinión. Pensáis en caso de que “Os los quiten de las manos” reeditarlos o se ha dado el caso de ampliar la tirada de otro número.

No, como el trabajo de editar un nº nuevo nos absorbe siempre las energías no hemos pensado, pero en un futuro, posiblemente... porque no. La verdad es que como estrategia siempre hemos intentado que sea de una manera sustentable para nosotras, entonces como está en formato digital, y somos dos personas las que coordinamos todo, tenemos un poco que gestionar, y tirar de mails a toda la gente para llegar a hacer otro número, pues siempre hemos sido un poco modestas a la hora de imprimir copias, tan solo hemos hecho 100 / 150 y como decía de este último 200 y a la hora de moverlo y distribuirlo se nos ha hecho rápida la cosa, igual si hubiéramos hecho más números se hubieran podido vender pero la idea era que eso que en 2/3 semanas, 1 mes se nos fueran de las manos y así impedimos que se almacenara en casa. Luego eso, de primeras se reparten entre 40 y 50 copias entre todas las colaboradoras y luego lo justo para poder costear los gastos de impresión y ahora a ver. Como te comentaba no se si ahora vamos a seguir por lo menos con el formato que estábamos trabajando o gestionando el proyecto. Y estamos ahora un poco en un inpass,

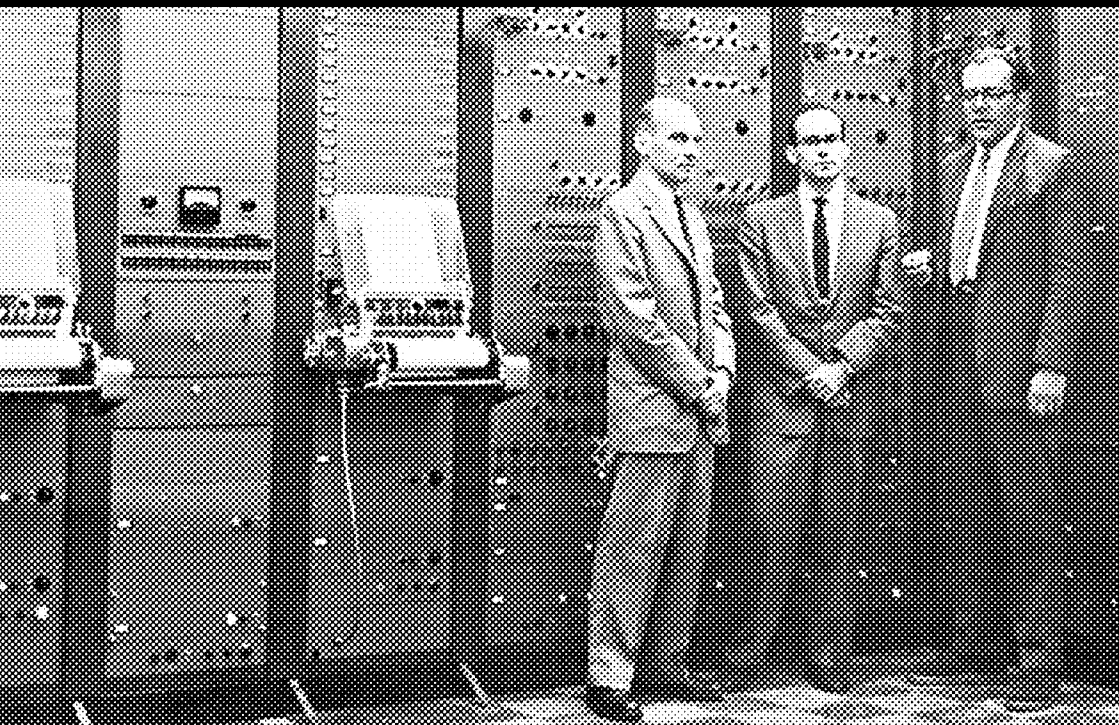
pensando en cambiar como el modelo, un modelo que vaya un poco más como cooperativa.
Darle como un formato más de Editorial ?

Si, un poco a lo mejor, como formar una editorial en el que la gente que colabore, forme parte de la cooperativa.

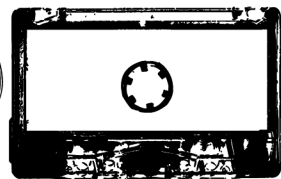
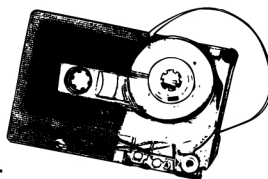
Es una forma de implicar al lector, y también a las colaboradoras.

Si porque siempre estar tratando de liar a toda la gente como que desgasta un poco, y bueno también contar con la gente que tienes afinidad, que entiende el proyecto y así sumarle, y bueno la idea es que la cosa sea gestionable, de alguna manera, hacer una publicación al año...Estamos un poco ahí dándole vueltas a la cosa.

REVELL + JEAN-LUC GUIONNET + JOSÉ LUIS ESPEJO + JUANJO ARANGUREN + KAMEN NEDEV
+ KEN JACOBS + LUCÍA C. PINO + LUCÍA EGAÑA + LUSCINIA DISCOS + MARCELLO LIBERATO
+ MARTA MORALES + MATTIN + MIGUEL AYESA + MIGUEL PRADO + MIGUEL SORIA + MIKEL
R. NIETO + MIQUEL PARERA + MURAYAMA SEIJIRO + ÓSCAR GYAKUSATSU + ÓSCAR MARTÍN
+ RAY BRASSIER + ROBERTO CLEMENTE + SARAH VACHER + SONIA CIRIZA + XABIER
ERKIZIA , PROCEDENCIA VARIADA, REVISTAS + YD'S + GOOGLE + CORREOS + PIRATEPAD.NET
+ ARCHIVE.ORG , EXPERIMENTAL MUSIC + SOUND ART , URSONATEFANZINE.TK ;



ursonatefanzine.tk



AKAUZAZTE "ETZAZUAKA" 2LP . Arto Artian /Màgia Roja

Impresionante nuevo trabajo de Akauzazte. Akauzazte es, quizás uno de los tesoros más bien guardados de la Euskalherria más profunda. Con base operativa en el okupado Matadeixe, nos encontramos frente un completo ritual donde no nos será difícil entrar en trance a lo largo de todas las composiciones desde principio a fin. Sin tregua. Edición lujosa en doble carpeta desplegable, donde se incluye también un artwork soberbio con los diversos conjuros de los akelarres.



V.V.A.A-BITEMAP -IPCONFIGHT" CDR/Libre Descarga

Diversos proyectos sonoros experimentales que pululan por el fango barcelonés se juntan para revisar un tema de Bitemap, canción además inspirada por un clásico del punk electrónico en Barcelona como es El Atake de la Basura Radioactiva. El album es una especie de tributo a las mutantes de la ciudad y los posibles beneficios de su venta apoyarán a las represaliadas por las operaciones policiales "Pandora" y "Piñata". Remezclas y derroche de creatividad por parte de BITEMAP, JORJAKO, C-UTTER, ECM, NOTSTANDSKOOMITEE



BITEMAP "CADA CORAZÓN ES UNA BOMBA DE RELOJERIA. CDr /Libre Descarga

No es muy objetivo barrer para casa cuando nos encontramos con un nuevo trabajo de un músico residente en la Dinamo DIY pero la ocasión lo merece. 11 tracks de Chipunk. Música de 8bits hiper acelerada a mogollón de bpm. Composiciones propias, covers de bandas metaleras y remezclas de gente del calibre de GROSSGOTH, BETTY LOOP, DJ TARIFA DE DATOS, CHUD011 y SKYCSTLS. Disponible a través de su bandcamp o soundcloud <http://bitemap.bandcamp.com> / <https://soundcloud.com/bitemap>



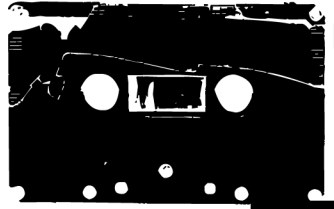
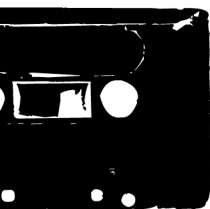
ECM + BITEMAP Cdr

Esto es música de guerra. Preparémonos para una batalla. La política va a morir. Material inflamable colaborativo entre estos dos interesantes proyectos que fusionan electrónica y punk ambos orbitando alrededor del Frente Sónico Futurista, y convirtiéndose para la ocasión en una sinergia explosiva.

Edición limitada de 30 copias en Cdr pero de libre descarga desde los diferentes bandcamps.

<http://bitemap.bandcamp.com>

<https://ecmbarcelona.bandcamp.com>



ETEN “ ATX ” LP. Series negras /Eten taldea

Nuevo trabajo de este dueto de Contratiempo alocado e intenso. Si bien en anteriores trabajos quizás se decantaban más hacia la experimentación, en este no es que la dejen de lado, si no que le añaden un combo de ritmos acontratiempados de esos que tanto gustan a nuestras hermanas de Ojalá esté mi Bici, donde podemos encontrar diferentes estilos cercanos al post-hc o incluso al free jazz. Editado entre Series Negras y la propia banda, y lo puedes conseguir en varios formatos Lp o CD. <http://etentaldea.net> <http://seriesnegras.org>



LLAMAME LA MUERTE “Ballad of Concrete Horse” Lp

Poderoso 2º Lp de esta banda del norte de Francia., la cual, nos brindó unos directos potentes en su pasada visita a Barcelona. En este disco se aprecia una evolución respecto a su anterior trabajo. El aporte de una nueva componente a la banda aumenta en creatividad y las tablas en escenarios se notan. Cada vez más alejados del post-hc y más cerca del Rock Psicodélico, hipnótico y repetitivo. Edición de lujo en doble carpeta con un gusto exquisito en el artwork. Auto-producido por la propia banda. llamamelamuerte.bandcamp.com



STA “ Devastación ” Lp

Ritmos calientes y tropicales cosechados por esta banda que practica un estilo con sello y clase propia. 8 temas de Dub con espíritu punk con alto nivel musical. Sus componentes también alternan en otras bandas reconocidas que abarcan sonidos entre el punk y la experimentación. Fieles a la ética del Hazlo tu mismx, el disco se lo han grabado y autoproducido del cual editaron 300 copias. Artwork soberbio del gran Teodoro. STA recs. <http://standrius.net>



MANCHAS Y RUIDO # 5 “Especial Manchas” Zine

Wow, para la ocasión, el boletín que hasta ahora se componía de un A4 fotocopiado por ambas caras llenas de reseñas de material de todo tipo, aumenta en grosor de páginas convirtiéndose en un zine de lo más interesante y completo. En este especial “manchas” encontramos conversaciones con personas que destacan dentro de la ilustración y son influencias personales confesadas por el propio Jose (quien elabora el zine con pasión infinita). Entrevistas a Berto Fojo (Liceo Mutante/Djalminha), Natalia Umpierrez , Andrea galaxina (Bombas para desayunar), Olaf Ladousse (LCDD), ediciones Joc Doc desde México, Héctor Hez .Esperamos ansiosas el especial “Ruido” escribe a afeitealperro@gmail.com





Rot Roto Copón, es un interesante blog musical que nada tiene que envidiar a las enciclopedias musicales más completas. Especializado en sonidos rarunos y acontratiempados, en él descubrirás un montón de buenas y desconocidas bandas con mucho nivel. Además, su responsable lleva picando piedra durante muchísimos años manteniendo la llama y el espíritu del Hazlo tu mismx en Bcn en diferentes campos. Con el deadline de la edición del zine pisándonos los talones y una página entera de reseñas por hacer, le preguntamos si nos podía ceder algunas reseñas, a lo que accedió sonriente y con mucho gusto.

PARPAING

ÇA SENT LE CIMENT...



PARPAING - Ça Sent Le Ciment Lp

<http://roqrotocopon.blogspot.com>

Esto lleva un tiempo dando vueltas por mi disco duro y aún no sé cómo llegué a él. El caso es que esta banda es francamente curiosa, un acto experimental que transita en un principio por un jazz punquillero de vientos infecciosos, camina luego borracho por los alrededores de un circo esquizoide, se revuelca después en el ruido golpeándose la cabeza para acabar en una implosión roquera de seriedad y tensión que deja la impresión de que nada de lo anterior era broma, sólo un mal viaje con sabor a un cemento muy rico. Descarga Gratuita: <http://parpaing.bandcamp.com>

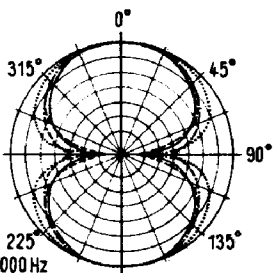
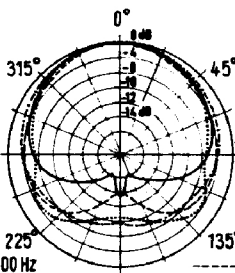
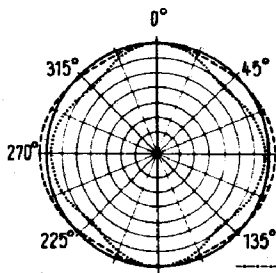
AHLEUCHATISTAS - Arrebato Lp

Me puso la piel de pollo ver como el DIY de Zaragoza, Don Benito y Madrid reciben un sencillo homenaje en 3 de los títulos de esta maravilla sónica. Ahleuchatistas hace mucho tiempo que están en otro mundo, inetiquetable, uno en el que las percusiones tienen melodías y texturas infinitas que se entrelazan con las preciosas combinaciones imposibles de las notas que salen de los dedos de uno de los guitarras más increíbles que he tenido la suerte de ver en directo. Y aún así, Arrebato es cualquier cosa menos un ejercicio de virtuosismo: es textura, inspiración refinada, lateralidad y emoción en uno de los mejores discos que ha sacado este dúo hasta ahora. Streaming: <https://intlanthem.bandcamp.com/album/arrebato>

SHIELD YOUR EYES - Reciprocate

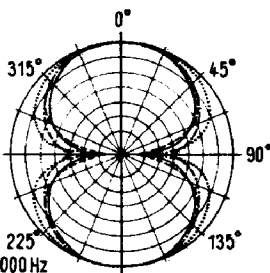
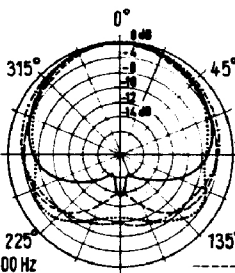
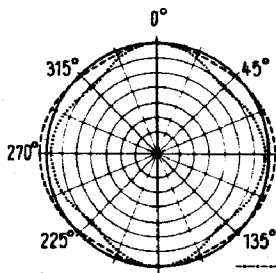
Con este grupo no puedo ser objetivo porque para mí son de lo más grande que hay en europa, unos adictos al directo que además son capaces de sacar un disco al año desde hace 6. Apoyado sobre una batería frenética y un bajo regordo, reparte ráfagas post blueseras uno de los mejores guitarras que he visto en mi vida. En serio, lo de este tío no es ni medio normal, es que acojona lo bueno que es y la naturalidad con que lo lleva, si yo tocara así fijo que acababa siendo un gilipollas redomado. He puesto este disco porque es el último, pero tienes que escuchartelos todos. TODOS Descarga Gratuita:

<http://music.shieldyoureyes.com/album/reciprocate>



Anotaciones

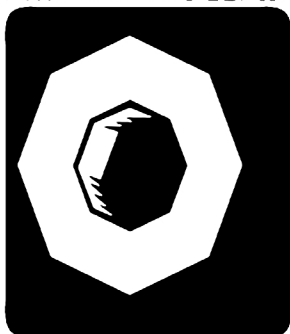
Apuntes



Anotaciones

Apuntes

DINAMO DIY ESPAI



<http://dinamoespai.info>
diy@dinamoespai.info

